SCIENCE & VIE
N° 54
ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

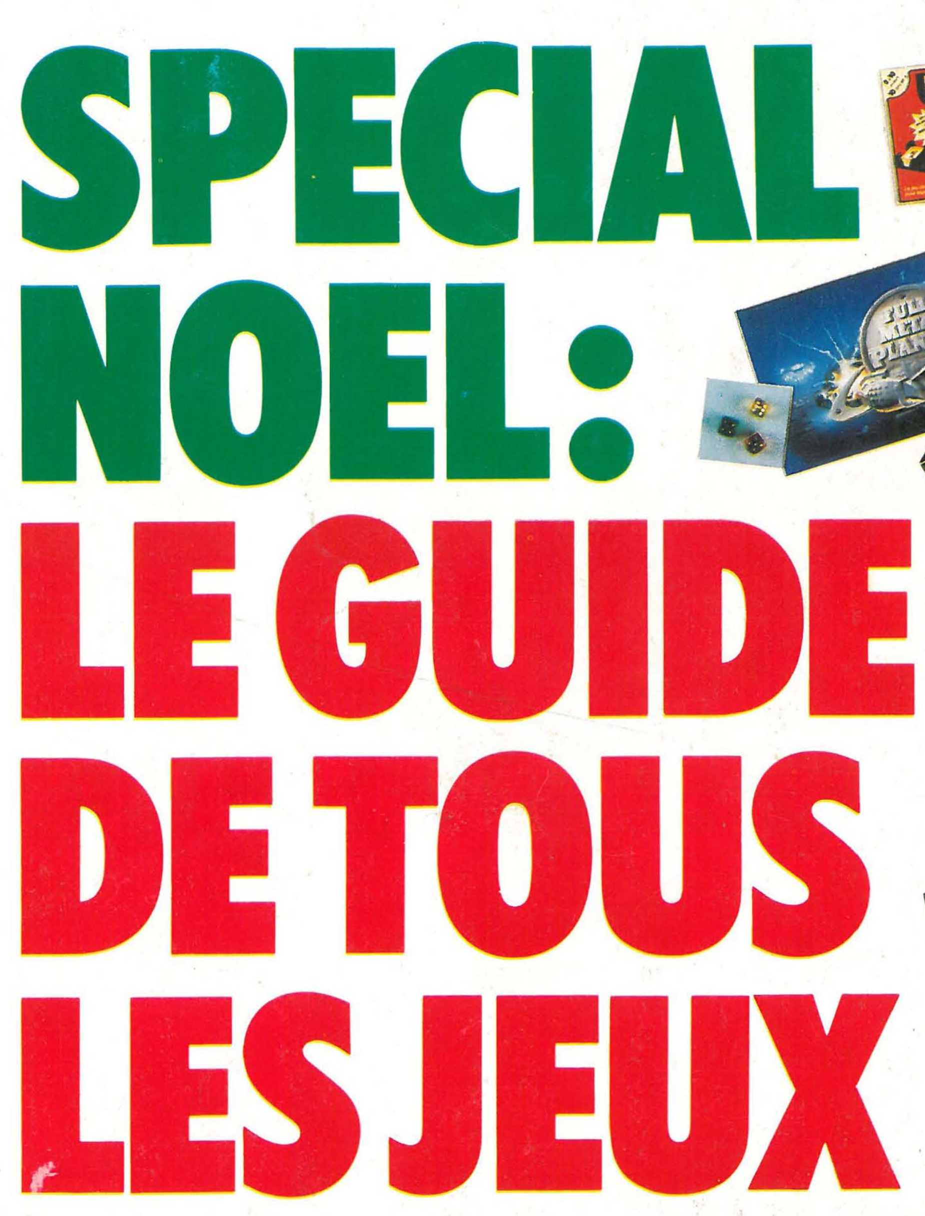
CADO
IDEES TRES PERSO POUR ACCROS DE JEUX DE ROLE

SOLO
BELLE-EPOQUE ET MAUVAIS GARÇONS

MICRO
JEANNE D'ARC: HISTORIQUE ET ESTHETIQUE

BANCO
PORTRAIT DU FLAMBEUR

SPECIAL NOEL: LE GUIDE DE TOUS LES JEUX





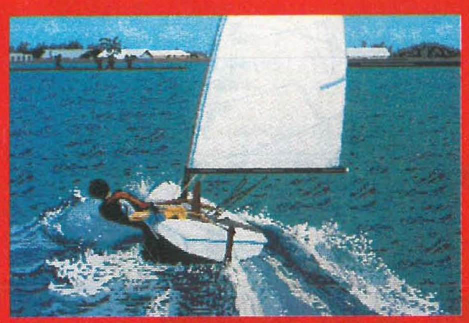
M 2543 - 54 - 30,00 F
3792543030008 00540



IL EST FOU DE MUSIQUE :
L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale, l'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.
File
Boogie by Ed Bogas
Options
Add Note
A
Design Instrument:Blocks
ADSR
Octave
Undo
Test
V1
V2
V3
Tone
Noise
Copy
Done
56
200
VIVACE
♩:160
ATARI 520 ST.
Y'a du génie
dans cette boîte-là.
ATARI. LE FASCINANT POUVOIR

IL DESSINE A MERVEILLE :

Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création : images nouvelles sages ou folles, tout est possible.

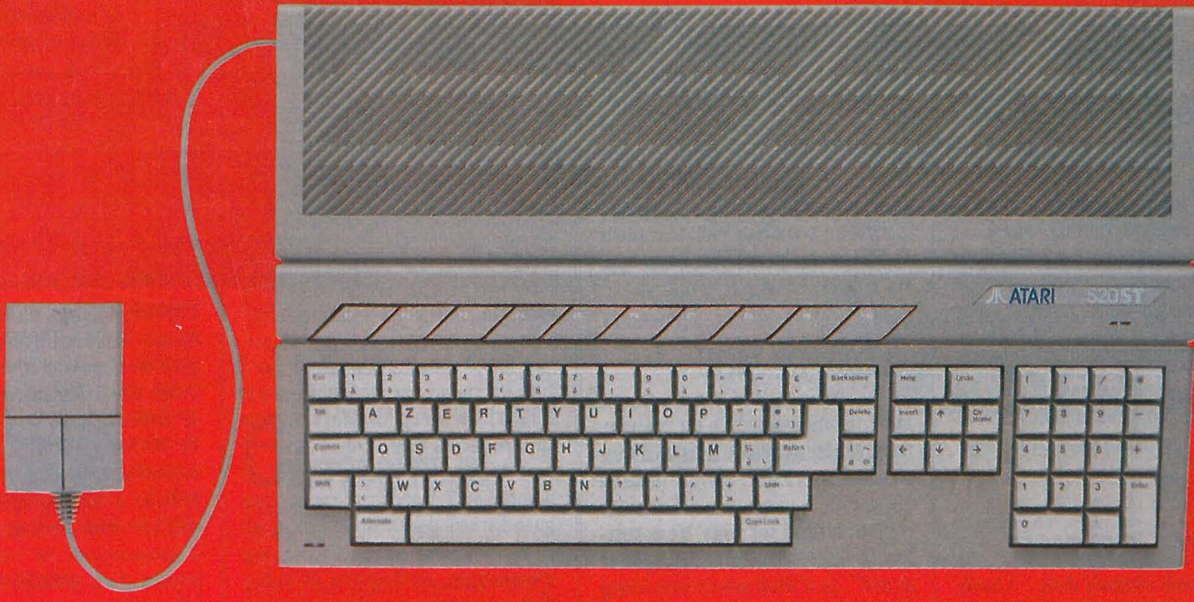


IL EST TRÈS JOUEUR :

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décuplent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.



ATARI 520 ST : 3 490 F TTC*

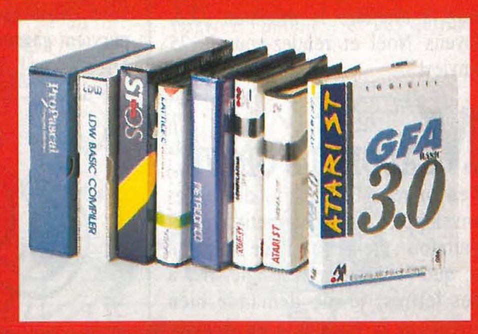


16/32 BITS - 512 Ko DE RAM - SOURIS - LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ - CÂBLE PÉRITÉLÉVISION

*520 ST = 3 490 F TTC - 2 943 F HT - 520 ST + moniteur couleur = 5 490 F TTC - 4 629 F HT - Prix publics conseillés - Pour tout renseignement : Tél. : 45 06 31 31.

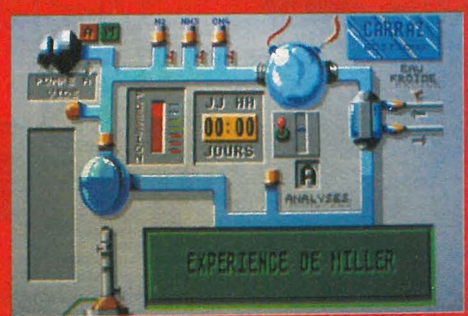
IL ASSURE EN INFORMATIQUE :

Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue : Basic, Pascal, Fortran, Cobol, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.



IL EST TRÈS SAVANT :

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'Éducation.



EQUATEUR

DE LA CRÉATION

ATARI®

LE JOURNAL DE JESSIE

TOUT L'EMOI...

Qui est le mien pour vous annoncer que, enfin, *Jeux & Stratégie* va être mensuel! Finis les mois de février glacés, d'avril sans poisson, de juin pleins d'exams, d'octobre sans révolution et de décembre sans Père Noël. Nous allons pouvoir jouer toute l'année!

"Euh, mais dis-donc, Jessie... Tu ne nous parles pas d'août?" Oh! Non, mais vous alors... Et mes vacances? Ne vous inquiétez pas, cet été, je vous ferai un beau numéro spécial qui vous occupera bien deux mois!

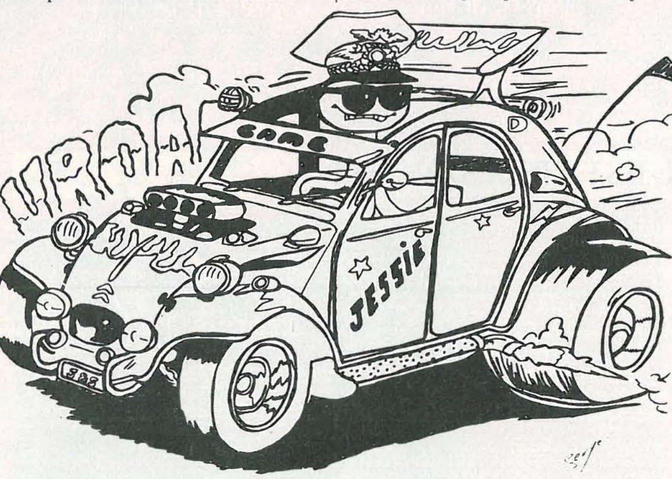
TOUT LAID, MOI?

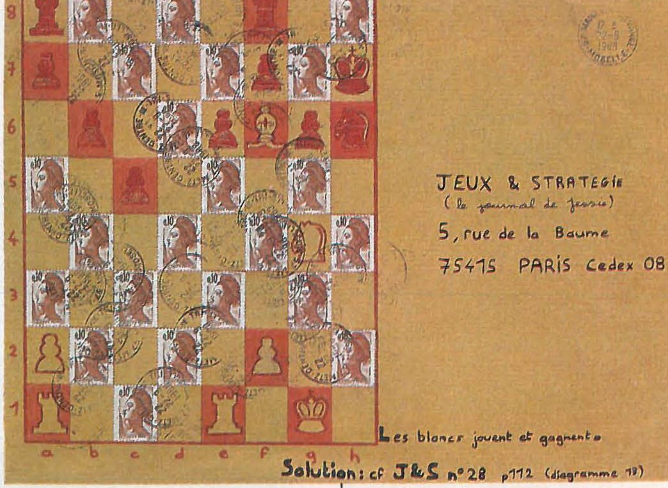
Ah, je vous entends d'ici : "Ouaih, tous les mois, c'est bien, mais ça va être moins beau!" Vous ne me connaissez pas encore? Vous ne vous doutez pas que je vais en profiter pour vous faire un *J&S* encore plus beau, plus sympa, plus intéressant, plus riche, plus drôle, plus... tout? Mais je compte aussi sur vous, comme d'habitude. Dites-moi vite ce qui vous plaît, ce qui ne vous plaît pas. J'en tiens toujours compte. Tenez, par exemple, voilà deux ans que vous râlez parce que je mets un beau bandeau de couleur au milieu des pages. Eh bien, hop, je l'enlève. C'est pas gentil, ça?

TOUL ET MOI

Je suis parisienne, c'est pas de ma faute. Et mon patron n'est pas vraiment généreux sur les frais de déplacement. Alors soit, je vais faire un effort pour venir vous voir. Mais je compte surtout sur vous. Vous habitez Toul? (Ou ailleurs, mais "Metz et moi", ça n'allait pas comme titre.) Vous organisez une belle manifestation, un grand tournoi, votre boutique préférée a plein de bonnes idées... Tenez-moi au courant!

Le plus longtemps à l'avance pour l'annoncer, le plus rapidement possible après, pour me raconter ce qui s'est passé. Avec des belles photos en couleurs si vous pouvez (diapos, de préférence). C'est aussi votre journal, non?





TOUS LES MOIS!

Eh, les radins, ne commencez pas à râler! Ça sera plus souvent, mais ça sera moins cher! Oui, vous avez bien lu, je vais baisser le prix du numéro : 22 francs par mois, c'est quand même dans vos moyens, non? Et si vous voulez faire encore plus d'économies, profitez-vite de l'offre d'abonnement que vous trouverez page 32. Pour 150 francs vous receviez 6 numéros. Eh bien, vous pouvez vous abonner pour 11 numéros pour 198 francs. Comme on approche de Noël, on dit que c'est pour offrir, mais vous pouvez très bien vous faire ce petit cadeau à vous-même. Attention, dépêchez-vous, c'est une offre exceptionnelle : le tarif normal d'abonnement passe à 220 francs. Allez, pensez que c'est la dernière fois que vous aurez deux mois à attendre le prochain *J&S*. Joyeux Noël et rendez-vous le 25 janvier!

MALGRE LA GREVE...

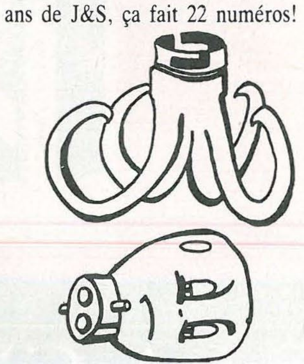
J'en ai reçu tout plein, des belles enveloppes. Mais un petit conseil toutefois : veillez tout de même à ce que l'adresse reste lisible. Il y a des lettres, je me demande bien comment le facteur a pu deviner qu'elles m'étaient destinées.

Parmi les petits chefs-d'œuvre que vous m'avez envoyés ces deux derniers mois, j'ai retenu celui de Fabrice Fuchs, de Marange-Silvange, dans la Moselle. Ce n'est peut-être pas le plus beau, mais l'idée m'a vraiment bien plu.

Je remercie aussi Béatrice Caunois, de Rennes, pour sa "Boîte de secours pour joueurs assidus", hélas, difficile à photographier. En tout cas, ces deux correspondants pleins d'imagination, se voient récompensés d'un abonnement d'un an (11 numéros!), ainsi que les auteurs des dessins publiés dans ces pages. Continuez!

36-15 JESSIE

Alors? Ne me dites pas que Nicolas Giffard est invincible! Pourtant, aucun de vous n'a toujours pas été capable de le battre deux fois de suite en Blitz. Faites un petit effort, sinon, il va finir par me demander une augmentation! Tiens, je vais vous encourager! Le premier qui y parvient gagnera un abonnement de DEUX ans! Et maintenant, deux ans de J&S, ça fait 22 numéros!





LES FAUX MONNAYEURS

Rien ne vous résiste, même pas les petites astuces de la Banque de France! Vous avez été nombreux à m'envoyer la bonne solution. Voyons. Nous prenons un billet de 100 francs. En haut, au milieu, le numéro du billet, comportant 10 chiffres. Par exemple : 2235226695.

En bas, à gauche, est inscrit le nombre constitué par les 6 derniers chiffres du numéro. Ce n'était pas trop difficile à trouver! Ici : 226695.

En bas, à droite, une lettre suivie d'un nombre d'un ou deux chiffres. Comment les trouver? On prend le nombre formé par les 4 premiers chiffres du numéro du billet que l'on divise par 25 (par 20 pour un billet de 200 F).

Dans notre exemple :

2235	25
235	89
10	

On ajoute 1 au résultat, soit ici 89 + 1 = 90. Voilà le nombre cherché. Quant à la lettre, on la déduit du reste grâce à la correspondance simple : A=0, B=1, C=2, D=3... attention, le I, comme je vous l'indiquais, n'est pas utilisé, ce qui donne H=7, J=8.

Dans notre exemple, notre code est donc L.90.

Mais je m'étais trompée quand je vous avais affirmé que le O n'était pas employé. En revanche, d'après un copain que je ne dénoncerai pas, le W est repoussé à la fin de l'alphabet. On a donc : U=19, V=20, X=21, Y=22, Z=23 et W=24.

Pour les billet de 200 francs, comme il faut réduire l'alphabet à 20 éléments, les lettres suivantes en ont été exclues : F, I, O, Q, W et Z.

Voilà. Encore une fois, vous vous êtes révélés incollables. Mais il faut bien avouer que vous êtes plus doués pour la déduction logique que pour l'illustration. Car, si j'en juge par vos dessins de billets, la Banque de France n'a pas, pour l'instant, trop à s'inquiéter!

CRYPTARITHME

Voici la solution du magnifique problème de Patrice Bacher de Grenoble. J'en rappelle l'énoncé : trouvez les quatre nombres CINQ, SEPT, ONZE, et SEIZE, tels que CINQ<SEPT<ONZE<SEIZE, étant entendu que CINQ, SEPT et ONZE sont des nombres premiers et SEIZE un carré parfait.

Aussi parfait que vous, petits cocos. Car vous avez été nombreux à m'envoyer la solution :

CINQ = 2063
SEPT = 5981
ONZE = 7649
SEIZE = 59049 qui est le carré de 243.

Bravo à l'auteur... et aux autres!

LE JEU DE RÔLE :
JESS BOND 007

SOUFFLER N'EST PAS JOUER

SOMMAIRE 54

SPECIAL NOEL

JEUX & JOUEURS

LUDOTHEQUE

STRATEGIES

CASSE-TETE

MICRO

Photo de couverture : Galerie 27
Page 32 se situe un encart abonnement de 2 pages. Toute la diffusion.

AMIGA 500

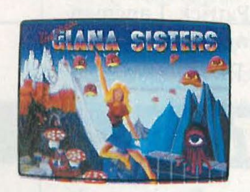
PARCE QUE.

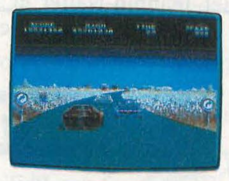


























Parce que pour s'éclater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes : Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, au total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant?

La musique? Je compose, je fais des arrangements. Le rock en stéréo, à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran : l'Amiga 500 est multitâche.

Je mords à la vidéo, je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes?

Parce que l'Amiga 500, mon père me "l'emprunte." Avec lui c'est pointu : des chiffres... des stats...

Enfin **Parce que** mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consoler, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500 ...

SAGHA



Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

M. ______________________ Age ________ JS

Adresse ______________________ Tél. ________

Je désire recevoir : ☐ une documentation sur l'AMIGA 500

Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

ECHECS

JOËL LAUTIER CHAMPION DU MONDE JUNIORS !

Fantastique performance du jeune français Joël Lautier à Adélaïde, en Australie, le mois dernier : face au gratin mondial des moins de 20 ans, il décroche le titre suprême. Et pourtant ce championnat Juniors 88 était d'un niveau particulièrement relevé puisque, entre autres, on notait la présence du « monstre » soviétique Vassili Ivantchuk, numéro 10 mondial, de ses compatriotes Gelfand, numéro 33, Dreev, Serper et Akopian, des Anglais Adams et Norwood, du Hollandais Piket, du Danois Hansen et de la « Miss », Zsuzsa Polgar, la Hongroise numéro 2 mondiale qui ne participe qu'à des compétitions masculines. Auteur d'un remarquable parcours où il sut, avec la maîtrise d'un vieux briscard, recoller quand il le fallait au peloton de tête, Joël Lautier obtient son titre au départage, avec 8 victoires, 2 nulles et 3 défaites, au nez et à la barbe de la redoutable armada soviétique.

Tout s'est joué à la dernière ronde. Pour espérer décrocher le titre, Joël devait gagner, avec les Noirs, contre le Bulgare Dimitrov. Il sortit de ses cartons la variante Najdorf (5. ...a6) de la défense Sicilienne (1. e4, c5) qu'il avait spécialement préparée avec son secondant Eric Birmingham.

Avec un beau sang-froid, le jeune Français essuya la tempête pour se retrouver, le calme revenu, avec une finale gagnante... qu'il gagna avec la technique d'un "pro".

Blancs: Dimitrov; Noirs: Lautier

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c×d4; 4.C×d4, Cf6; 5. Cc3, a6; 6. Fg5, e6; 7. f4, Fe7; 8. Df3, Dc7; 9. 0-0-0, Cbd7; 10. g4, b5; 11. F×f6, g×f6; 12. f5, Ce5; 13. Dh3, 0-0; 14. Tg1, Rh8; 15. Cce2, Tg8; 16. Cf4, d5; 17. f×e6, d×e4; 18. Tg3, F×e6; 19. D×h7+, R×h7; 20. Th3+, Rg7; 21. C×e6+, f×e6; 22. C×e6+, Rf7; 23. C×c7, Ta7; 24. Th7+, Tg7; 25. T×g7+, R×g7; 26. Cd5, C×g4; 27. Fh3, f5; 28. C×e7, T×e7; 29. F×g4, f×g4; 30. Tg1, Rf6; 31. T×g4, Rf5; 32. Tg1, Th7; 33. Th1, e3; 34. h4, Re4; 35. h5, Td7; 36. Td1, e2; 37. T×d7, e1 = D+; 38. Td1, De3+; 39. Rb1, Df3; 40. Rc1, D×h5; 41. a3, Dh6+; 42. Rb1, Df8; 43. c3, Re3; 44. Td4, a5; 45. Td1, Dc5; 46. Ra1, Re2; 47. Td8, Dc7; 48. Td4, Da7; 49. Ra2, b4; 50. a×b4, a×b4+; 51. Rb3, b×c3; 52. R×c3, Dc5+; 53. Tc4, De3+; 54. Rb4, Rd2; 55. Tc3, Db6+; 56. Ra3, Da6+; 57. Rb3, Da5; 58. Tc2+, Rd1; 59. Tc3, Rd2; 60. Tc2+, Rd1; 61. Tc3, Da6; 62. Rb4, Da2; 63. b3, Rd2; 64. Tc4, Da6; 65. Tc5, Db6+; 66. Tb5, Dd4+; 67. Ra5, Da7+; 68. Rb4, Rc2; 69. Rc4, Rb2; 70. Rd5, Dc7; 71. Tb4, Ra2; 72. Tb5, Ra3 et les blancs abandonnent.



C. Jaeg

Joël, chez lui, à sa table de travail,

Il inscrit ainsi son nom au bas d'un prestigieux palmarès où l'on relève, excusez du peu, ceux de Spassky, Karpov et Kasparov. Et comme un exploit ne vient jamais seul, on retiendra que Joël est le plus jeune champion du monde de tous les temps : il n'a en effet que 15 ans et demi. Mieux, s'il vous plaît, que les 2 « K » eux-mêmes !

Nul doute que ce titre va donner un coup d'accélérateur formidable à sa carrière internationale. Rarement, en effet, les champions du monde Juniors ont échoué au niveau le plus haut.

Né le 12 avril 1973 à Toronto (Canada), Joël apprend à jouer aux Échecs grâce à sa maman (japonaise) à l'âge de trois ans et demi. Sous la houlette de son père, mentor, entraîneur et manager, il se signale très vite dans les compétitions de jeunes en collectionnant les titres de champion de France Poussins et Benjamins. En 1985, il fait son entrée dans l'arène internationale en finissant 2e du championnat du monde des moins de 14 ans. Mais ce n'est que partie remise, puisqu'il enlève le titre l'année suivante à Porto-Rico. En 87, il termine 3e du championnat de France Seniors à Rouen : il n'a que 14 ans ! Puis Joël passe à la vitesse supérieure : en décembre 87, il obtient sa première norme de Maître International au tournoi de Vivy en Belgique. En mai 88, il réalise sa 2e norme au championnat de Paris, puis, le mois suivant, sa 3e et dernière pour l'attribution définitive du titre au Trophée Massilia de Marseille. Il devient ainsi l'un des plus jeunes Maîtres Internationaux du monde.

Une ascension fulgurante (il est actuellement numéro 17 français) qui laisse présager que l'on retrouvera très vite Joël parmi l'élite mondiale... comme il l'avait lui-même prévu ! Il y a deux ans ne confiait-il pas dans ses premières interviews (*J&S* n° 41) qu'il serait Maître International en 88 (c'est fait), Grand Maître en 90, et qu'il s'attaquerait à... Kasparov lui-même, dans les deux ou trois années suivantes.

Classement : 1. Lautier (F) 9/13 ; **2.** Ivantchuk (URSS) 9 ; **3.** Serper (URSS) 9 ; **4.** Gelfand (URSS) 9 ; **5.** Hellers (S) 8,5 ; **6.** Wahls (RFA) 8,5 ; **7.** Akopian (URSS) 8,5 ; **8.** Wolff (USA) 8 ; **9.** Piket (PB) 8 ; **10.** Polgar (H) 8 ; **11.** Hansen (DK) 8 ; **12.** Manor (ISR) 8, etc.

Adélaïde. Joël vers le titre...



E. Birmingham

ECHECS

CHAMPIONNAT D'URSS 88

Karpov et Kasparov covainqueurs. Après de nombreuses tergiversations, la Fédération Soviétique d'Echecs a finalement décidé de ne pas faire jouer le match de départage en 4 parties qui devait commencer le 25 décembre (!) à Moscou.

Les 2 "K" ont donc gagné à la fois leur bras de fer avec la Fédération et le titre de champion 88.

GARRI A PARIS

Décidément séduit par notre pays, le champion du monde d'Echecs, Garri Kasparov, revient en France début décembre 1988 pour une série de démonstrations spectaculaires : cinq jours de défis et autres simultanées, notamment contre une sélection des plus forts joueurs français à Evry (renseignements au (1) 60 77 94 80).

Pour tout autre renseignement concernant la tournée en France du champion du monde: Dan-Antoine Blanc-Shapira, 15, rue de Poissy, 75005 Paris. Tél: (1) 43 25 01 61.

QUAND SPASSKAIA RENCONTRE SPASSKY...


C. Jaeg

La dame des Dames en visite à Paris.

Iraïda, la cadette, n'avait pas vu son frère depuis plus de six ans. Mêmes intonations, même sourire : c'est lui qui, du haut de ses 8 ans, avait choisi le prénom de sa petite sœur...

Le mois dernier, Iraïda Spasskaia, vice-championne du monde de Dames, est venue à Paris voir son frère Boris Spassky, ex-champion du monde d'Echecs. Ils ont parlé de Leningrad, où elle vit, où il est né, et de Moscou, où elle est née et où il a vécu. Mais les deux champions n'ont analysé aucune partie ensemble. Boris ne sait damer le pion que sur l'échiquier. Iraïda, elle, n'a jamais su jouer aux Echecs : *"J'aurais été ridicule, Boris est trop fort !"* Et puis, dans la famille Spassky, le "gêne Echecs" se communique de mâle en mâle : père, grands-pères, oncles, cousins, tout le monde joue... entre hommes. Iraïda s'est donc plongée dans le monde des Dames. Quatre fois championne nationale sur 64 cases (le jeu de Dames russe), elle a été aussi la première femme à obtenir le titre de Maître International masculin sur 100 cases. Vice-championne du monde en 74, elle s'occupe désormais de l'entraînement des jeunes espoirs soviétiques. Sa visite à Paris a été de courte durée ; Boris est parti pour Reykjavik disputer la coupe du monde d'Echecs. Iraïda a repris le train pour Leningrad. Il n'est pas impossible que le frère et la sœur partagent un jour la même affiche. Pourquoi pas au festival des jeux de Cannes ?

Catherine Jaeg

JEUX & JOUEURS

TROISIEME TOUR DE LA COUPE DU MONDE: KASPAROV SUR LE FIL!

Seize ans après LE match, Fischer-Spassky, Reykjavik accueillait un autre sommet échiquéen avec la Coupe du monde. Sans Karpov mais avec Kasparov. Sur le papier, le champion du monde faisait, comme d'habitude, figure d'épouvantail ; la lutte promettait donc surtout d'être passionnante pour l'attribution des places d'honneur.

Et il n'en a rien été ! Garri Kasparov aura finalement été accroché jusqu'au bout, ne devant sa victoire à la dernière ronde que grâce au réveil de Boris Spassky face à Alexandre Beliavski, alors coleader.

On retiendra de ce tournoi le grand retour de Tal dans les débats de haut niveau et les brillantes confirmations d'Ehlvest (3e à Belfort) et de Hjartarsson (futur adversaire de Karpov en quart de finale mondial).

Mais pour Kasparov, « la baie des fumées » (Reykjavik en islandais) aura été en fin de compte... la baie des suées !

Classement provisoire de la Coupe du monde d'Échecs (entre parenthèses le nombre de tournois disputés par chaque joueur) :

1. Beliavski 60,5 (3) ; **2.** Kasparov 56,5 (2) ; **3.** Karpov 54,5 (2) ; **4.** Speelman 51,5 (3) ; **5.** Andersson 50 (3) ; **6.** Sokolov 48 (3) ; **7.** Nunn 45 (2) ; **8.** Ehlvest 44,5 (2) ; **9.** Tal 41 (2) ; **10.** Ljubojevic 38,5 (2) ; **11.** Timman 36,5 (3) ; **12.** Spassky 32 (2) ; **13.** Portisch 30,5 (2) ; **14.** Sax 30 (2) ; **15.** Ribli 29,5 (2) ; **16.** Hjartarsson, Youssoupov 29 (2) ; **18.** Nikolic 27,5 (2) ; **19.** Salov 25 (1) ; **20.** Nogueiras 23,5 (2) ; **21** Hübner 21 (1) ; **22.** Short 18 (1) ; **23.** Kortchnoï 14,5 (2) ; **24.** Seïrawan 13 (1) ; **25.** Vaganian 0 (0).

Chaque joueur participe à 4 des 6 tournois de la Coupe du monde 88/89 ; seuls ses 3 meilleurs résultats sont pris en compte pour le classement général final. Prochain rendez-vous : Barcelone, au mois d'avril.

		NAT	ELO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	KASPAROV	URSS	2 760	.	=	=	1	1	=	1	=	1	=	1	0	=	=	=	=	1	=	11
2	BELIAVSKI	URSS	2 655	=	.	1	1	=	1	=	0	=	=	=	=	1	=	1	0	=	1	10 1/2
3	TAL	URSS	2 610	=	0	.	=	=	=	=	=	1	1	=	=	=	1	1	=	=	=	10
4	EHLVEST	URSS	2 580	0	0	=	.	=	=	0	=	1	1	=	=	1	=	=	1	=	1	9 1/2
5	HJARTARSSON	ISL	2 620	0	=	=	=	.	=	=	=	1	=	=	0	1	=	0	1	1	1	9 1/2
6	NUNN	ANG	2 625	=	0	=	=	=	.	=	=	1	=	=	=	=	=	1	=	1	0	9
7	SAX	H	2 600	0	=	=	1	=	=	.	=	=	=	=	1	=	=	0	=	1	=	9
8	YOUSSOUPOV	URSS	2 615	=	1	=	=	=	=	=	.	=	=	=	=	0	=	=	1	=	=	9
9	TIMMAN	PB	2 640	0	=	0	0	0	0	=	=	.	=	1	1	1	=	=	=	1	1	8 1/2
10	SPEELMAN	ANG	2 645	=	=	0	0	=	=	=	=	=	.	=	=	=	1	=	=	1	=	8 1/2
11	ANDERSSON	S	2 625	0	=	=	=	=	=	=	=	0	=	.	1	=	=	=	=	=	1	8 1/2
12	SOKOLOV	URSS	2 600	1	=	=	=	1	=	0	=	0	=	0	.	0	=	=	=	=	1	8
13	NIKOLIC	Y	2 610	=	0	=	0	0	=	=	1	0	=	=	1	.	=	=	=	1	=	8
14	RIBLI	H	2 630	=	=	0	=	=	=	=	=	=	0	=	=	=	.	=	=	0	1	7 1/2
15	PORTISCH	H	2 635	=	0	0	=	1	0	1	=	=	=	=	=	=	=	.	=	0	0	7
16	SPASSKY	F	2 560	=	1	=	0	0	=	=	0	=	=	=	=	=	=	=	.	=	0	7
17	KORTCHNOÏ	CH	2 595	0	=	=	=	0	0	0	=	0	0	=	=	0	1	1	=	.	1	6 1/2
18	PETURSSON	ISL	2 530	=	0	=	0	0	1	=	=	0	=	0	0	=	0	1	1	0	.	6

En bref...

• Un Grand-Maître passe à l'Ouest ! Le GMI roumain Mihaï Suba a demandé, lors d'un tournoi, l'asile politique à l'Angleterre.
• Lloyd's Bank - Londres. **1-2.** Adams (ANG), Lane (ANG) 11. Le jeune et grand espoir anglais Matthew Sadler (14 ans) obtient sa 3e et dernière norme de MI.
• Ostende - Belgique. **1.** Olivier Renet 7,5/9 ! **2-5.** Gheorghiu (R), Youdassine (URSS), Miles (USA), Van Heste (B) ; **7.** Manuel Apicella finit dans le groupe des 6-11 avec 6,5 points.
• US Open. **1.** Gurevitch 10/12. **2-5.** Rohde, Christiansen, Djindjikashvili, Nickoloff (CAN) 9,5 ; etc.
• Tilburg - Hollande. 72e victoire en tournoi pour... Anatoli Karpov ! **1.** (ANG), Norwood (ANG), Kudrin (USA) 6/9. Michael Adams (17 ans) et David Norwood (19 ans) obtiennent leur 1re norme de GMI.
• Genève - Tournoi des Jeunes Maîtres. Koch O.K. ! Kouatly K.-O. ! Bachar Kouatly rate d'un point sa 3e et dernière norme de GMI. **1.** Cvitan (Y) 6,5 ; **2.** Kouatly (F) 6 ; **3.** Plaskett (ANG) 6 ; **4.** Mokry (TCH) 5,5...
Dans le tournoi B, Jean-René Koch obtient sa 2e norme de MI. **1.** Summermater (CH) 8,5 ; **2.** Kuczynski (PL) 8 ; **3.** Koch (F) 7,5 ; **4.** Landenbergue (CH) 6,5 ; **5.** Horn (CH) 6,5...
• Adélaïde - Australie. Championnat du monde Juniors féminin. **1.** Galliamova (URSS) 10,5 ; 2. Ara-

Karpov (URSS) 10,5/14 ; **2.** Short (ANG) 8,5 ; **3-5.** Timman (PB), Nikolic (Y), Hjartarsson (ISL) 7 ; **6-7.** Hübner (RFA), Van der Wiel (PB) 5,5 ; **8.** Portisch (H) 5. Karpov termine sans défaite (7 gains, 7 nulles).
• Postdam - RDA. Match historique entre les deux Allemagnes. Et c'est la RDA (Uhlmann, Boensch, Knaak, Vogt, Paehtz, Espig) qui bat la RFA (Hickl, Lau, Bischoff, Hertneck, Mohr, Reeh) par 13 à 11. À noter que si la RDA alignait tous ses GMI, il manquait Hübner, Hort, Lobron et Kindermann du côté ouest-allemand.
• Championnat de Bulgarie. **1.** Dontchev 10/15 ; **2-4.** Kiril Gueorguiev, Krum Gueorguiev, Semkov 9.
• Championnat de Tchécoslovaquie. **1-3.** Blatny, Pekarek, Platchetka.
• Championnat d'Espagne. **1.** De La Villa 7,5/9 ; **2-5.** Bofill, Pablo, Pomes, Gil Reguera 7.
• Natwest - Londres. **1-3.** Adams khamia (URSS) 9,5 ; 3. Zaïtsev (URSS) 9,5 ; 4. Xi Jung (CHIN) 9,5 ; 5. Bojkovic (Y) 9...
• Super Coupe des clubs. Clichy (le champion de France) bat Dortan (le vainqueur de la Coupe de France) par 4 à 2. Les 4 victoires de Clichy : Luce contre Sharif ; Renet contre Santo Roman ; Verat contre Vincent et Villeneuve contre Pivard.
Pour Dortan : Haïk sur Birmingham et P. Meinsohn sur Grimberg.
• Composition des équipes de France pour les Olympiades de Thessalonique (Grèce) du 12 au 30 novembre.
Hommes : 1er échiquier : Boris Spassky ; 2e : Bachar Kouatly ; 3e : Olivier Renet ; 4e : Gilles Mirallès ; 5e : Gilles Andruet ; 6e : Aldo Haïk. Capitaine : Mershad Sharif.
Femmes : 1er : Christine Leroy-Flear ; 2e : Julia Lebel-Arias ; 3e : Nicole Tagnon ; 4e : Sabine Fruteau. Capitaine : Jean-Luc Seret. Tous les résultats dans le prochain numéro.

Thierry Paunin

Othello

Championnat de France

Le championnat de France D'Othello avait choisi Lille cette année pour disputer sa finale. Trente joueurs sélectionnés lors des différentes éliminatoires régionales se sont donc retrouvés les 29 et 30 octobre dans la métropole du Nord. Le système était le même qu'au tournoi de Paris (système suisse de 11 rondes suivies d'une finale).
Surprise à la 1re ronde où Paul Ralle, tenant du titre, s'inclinait 34 à 30 face à Eric Decoeyère, l'un des régionaux de l'étape.
Après 4 rondes, les deux seuls joueurs jusque-là invaincus, Elie Cali et Marc Tastet, s'affrontaient, et Elie l'emportait 36 à 28. Il perdait la ronde suivante face à Didier Piau, et ces deux joueurs finissaient la première journée en tête avec six victoires sur sept matchs.
Avant la dernière ronde, Paul Ralle, bien revenu, se retrouvait seul en tête devant cinq joueurs ex aequo, Bintsa Andriani, Elie Cali, Didier Piau, Jean-François Puget et Marc Tastet. Didier battait Paul, Jean-François battait Elie, Bintsa battait Marc. Quatre joueurs se retrouvés donc ex aequo à la première place. Comme l'année précédente, le départage (faisant intervenir le Buchholz et le total de pions) désignait Paul Ralle et Didier Piau pour disputer la finale. Paul l'emportait 2 à 0 et inscrivait ainsi un nouveau titre à son palmarès déjà bien fourni.

Classement final :
1. Paul Ralle, 8 (+2)/11 ; **2.** Didier Piau, 8 ; **3.** Bintsa Andriani, Jean-François Puget, 8 ; **5.** Marc Tastet, Jean-Manuel Mascort, André Bracchi, Olivier Thill, Elie Cali, 7...

Tournoi international de Paris

Quarante participants se sont affrontés pour cette cinquième édition du tournoi international de Paris les 3 et 4 septembre derniers. Il faut dire que les Anglais avaient débarqué en force : treize joueurs (sans compter les supporters) avaient bravé les fureurs de la Manche pour venir affronter deux Danois, deux Hollandais, un Belge, un Suisse et vingt et un Français qui conservaient de justesse la majorité absolue. Le tournoi s'est déroulé selon le système suisse sur onze rondes (modifié pour permettre aux joueurs de se rencontrer une seconde fois, si nécessaire, en intervertissant les couleurs), les deux premiers s'affrontant ensuite lors d'une finale en trois parties.
L'Anglais Imre Leader (of course) remportait haut la main le tournoi, ayant perdu seulement une partie au temps face à Jean-François Puget dans une position gagnante. La lutte pour la deuxième place était beaucoup plus serrée puisque trois joueurs se retrouvaient ex aequo avec trois défaites. Il fallut recourir au départage (le total de pions) pour les classer dans l'ordre suivant : Graham Brightwell (GB), Paul Ralle et Jean-François Puget.
Graham Brightwell, avec les noirs, prenait l'avantage dans l'ouverture de la première partie de la finale et malgré une résistance farouche, Imre Leader devait s'incliner 37 à 27. Mais il se ressaisissait pour gagner facilement (45 à 19) la deuxième partie. Il choisissait les blancs pour la belle et l'emportait finalement 34 à 30.
Cette victoire permet à Imre Leader de remporter le Grand Prix d'Europe qu'il avait déjà gagné en 1986 et n'avait pu disputer en 1987, car il séjournait alors aux États-Unis.



M. Tastet

Une victoire toute britannique pour ce tournoi à Paris.

Les dix premiers du tournoi :
1. Imre Leader (GB), 10 (+ 2) ; **2.** Graham Brightwell (GB), 8 (+ 1) ; **3.** Paul Ralle (F), Jean-François Puget (F), 8 ; **5.** Karsten Feldborg (DK), Didier Piau (F), 7,5 ; **7.** Joël Feinstein (GB), Marc Tastet (F), Peter Bhagat (GB), Alec Edgington (GB), 7.

Marc Tastet

DES NOUVELLES DE TCHEKOV

Depuis son « étrange disparition » (*J&S* nº 52), Tchekov a fait couler beaucoup d'encre. A en juger par l'importance de votre courrier, vous avez été très nombreux cet été à jouer et à vivre son aventure. Et vous êtes unanimes sur deux points : le « grandeur nature » vous passionne et vous désirez qu'il prenne une place régulière dans nos colonnes.
Dès lors je suis allé voir notre amie

Jessie pour en discuter avec elle. Bonnes nouvelles ! Jessie relève ses (quatre) manches et vous promet un formidable cadeau pour la nouvelle année : non seulement votre revue préférée devient mensuelle, mais Jessie consacrera désormais une rubrique régulière aux jeux de rôle grandeur nature. J'en suis encore tout ému...

Mais revenons à Tchekov car vous avez tous repéré les petites imperfections du scénario.

Dans le tableau de la figure 12, le pouvoir (document 5) est bien situé avec J. Burkina, même s'il n'est pas cité auparavant dans la description de ses poches ; le document 7 apparaît deux fois (Kermit et Burkina), or il est préférable que Kermit n'en dispose pas ; enfin le ticket de caisse du Vieux Crapahuteur n'est pas situé : placez-le, par exemple, dans la poubelle ou dans un manteau pendu dans le bureau.

Dans la description de Tina Marmaris, John Kermit devient Jérôme Kermit (objectif particulier) : vous aurez rectifié de vous-même cette petite bévue.

Dans le questionnaire nº 2 vous avez remarqué que la réponse à la première question est donnée dans les questions suivantes. Au moins cela montre que les joueurs étaient attentifs. Si vous trouvez que cela est gênant, ne demandez que le prénom de Burkina et évitez de le citer par la suite.

Certains d'entre vous ont eu des problèmes avec Kermit dont l'objectif particulier est d'empêcher les autres invités de comprendre ce qui se passe. Bien sûr, ce joueur doit savoir jusqu'où ne pas aller trop loin : l'action doit progresser et chacun y trouver du plaisir. En particulier la rétention d'informations ne doit pas être systématique, car elle risque de gâcher la soirée. Insistez auprès de ce personnage sur le fait qu'il cherche surtout de l'argent pour son laboratoire : il vendra ainsi les documents qu'il possède.

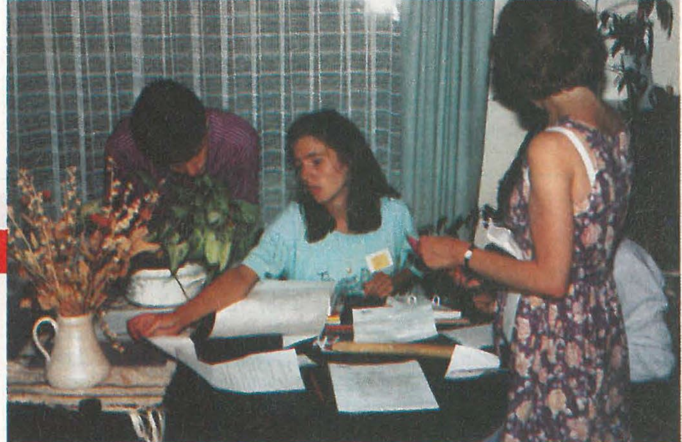
Enfin, nous vous recommandons de faire un bilan complet de la partie en fin de soirée. La lecture des questionnaires est toujours un moment très drôle ; dévoilez dans ses moindres détails l'histoire et toutes les anecdotes de jeux auxquelles vous avez assisté. Incitez les joueurs à raconter leur expérience : vous découvrirez certainement des trafics que vous ignoriez. Dresser un bilan est un moment utile et agréable à la fin de toute soirée de grandeur nature !

Nous remercions tous les lecteurs qui nous ont écrit et plus particulièrement André Colin et toute sa famille, le Cercle de la Table Ronde et l'École de Théâtre de Marignane pour leurs brillantes analyses. Ils gagnent un abonnement d'un an à *Jeux & Stratégie*.

Continuez de nous faire part de vos impressions, de vos idées. Plus que jamais nous aurons besoin de vous : envoyez-nous vos scénarios (synopsis, astuces de jeu, principes) et adressez-nous vos photos (ektachromes de préférence). Les envois les plus intéressants rapporteront à leurs auteurs des abonnements à *Jeux & Stratégie*. Soyez inventifs et rendez-vous fin janvier !

Renlô SUBLETT





En Belgique, André Colin et toute sa famille.



La mort de Burkina organisée par Denis Lejour, de Toulouse.

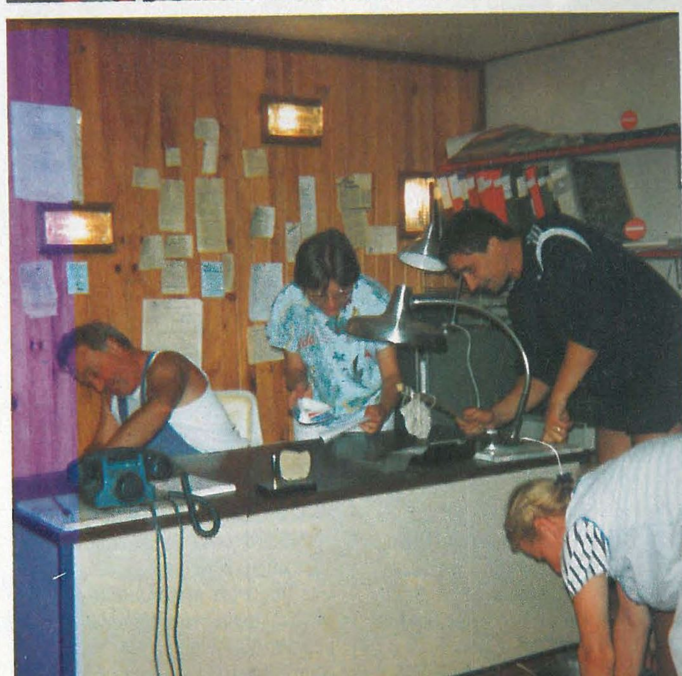
Un mort chatouilleux, membre de la T.A.S. suisse.



Chez François Vautier, de Bordeaux, on compte en $.







Thierry Ramière, de Blanquefort, a su convaincre ses parents de jouer. Bravo !

L'école de théâtre de Marignane joue Tchekov !



Un cadavre et une hache « plus vraie que nature » chez Alain Marty, de Narbonne.



DAMES

CHAMPIONNAT DU MONDE

Victoire soviétique dans ce championnat qui s'est déroulé à Paramaribo (Suriname) du 11 octobre au 4 novembre derniers. Nos compatriotes, Issalènc et Bonnave, ne terminent respectivement qu'aux 17e et 18e places.
Un match de départage aura lieu prochainement entre Gantwarg et Sijbrands, ex aequo, afin de déterminer qui rencontrera Tchizov, l'an prochain.
Classement final :
1. Tchizov, 30 ; **2.** Gantwarg, Sijbrands, 27 ; **4.** Baliakine, 25 ; **5.** Valneris, 25 ; **6.** N'Diaye, 25 ; **7.** Korenewski, 24 ; **8.** Clerc, 24 ; **9.** Jansen, 23 ; **10.** Leandro, 23...

GO

• Dans le tournoi de Honinbo, commencé à Paris en mai dernier (voir *J&S* n° 52), Takemiya a conservé son titre face à Otake sur un score de 4 à 3. C'est son sixième succès dans ce tournoi, les quatre derniers étant consécutifs. Seuls Takagawa (neuf titres) et Sakata (sept titres) ont fait mieux !

• Le premier tournoi de la rentrée est traditionnellement le Hamete-Meeting de Courbevoie, qui a rassemblé cette année 70 joueurs, les 24 et 25 septembre.
Frédéric Donzet, invaincu avec cinq victoires, a remporté le tournoi pour la deuxième année consécutive.

BRIDGE

Les huitièmes Olympiades de Bridge se déroulées à Venise du 8 au 22 octobre. 57 nations y participaient en Open, 39 chez les Dames. En Open, les Etats-Unis l'emportaient devant l'Autriche par 289 points à 274. Chez les Dames, le Danemark battait la Grande-Bretagne par 178 points à 157.

JARNAC A LA TOUR

Grande compétition de Jarnac, le 1er octobre, au premier étage de la Tour Eiffel. Cinquante joueurs sélectionnés dans les clubs de jeux de lettres se retrouvaient pour un tournoi en six rondes. On pouvait s'en douter, les scrabbleurs étaient représentés en force, avec notamment huit "première série".
Le Jarnac est encore un jeu "jeune" et on n'en trouve guère de bons joueurs qui ne soient de première


DR

force au Scrabble. La preuve: sur les sept finalistes, on retrouvait cinq "première série" au Scrabble et deux "deuxième série".
Ces finalistes affrontaient ensuite Michel Duguet en simultanée, ce qui permit d'assister à de bien jolis coups. En voici quelques exemples. Essayez de faire aussi bien que les champions. Rappelons qu'il s'agit de former, avec l'ajout, un nouveau mot. On peut évidemment changer l'ordre des lettres, mais les conjugaisons sont interdites (solutions ci-dessous).

BAIGNEUR + E (Duguet sur Levard)
FILOUTER + S (Levard sur Duguet)
RICAINES + D (Epingard sur Duguet)
PLAINDRE + A (Treber sur Duguet)
MANIEUR + PT (Battin sur Duguet)
GUIDON + STI (Duguet sur Battin)

A signaler, un événement rarissime: une belle erreur de Michel Duguet qui laisse passer "DINAUSORE"!
Et confidence surprenante du champion: il abandonne la haute compétition de Scrabble! Comme il nous l'explique: "*Faire des "100%" tout le temps, c'est moins drôle. Et quand je termine deuxième, je me fais siffler! Et puis, au bout de neuf ans, j'arrive à saturation. Je vais peut-être encore faire quelques petits tournois mais je n'ai rien prévu de sérieux cette année.*" Qui prendra sa place de grand champion au Scrabble? "*Antonin Michel... Il a dix ans!*" Et quelle est la nouvelle passion de notre "Duduche" national? "*Le bridge!*"

D. Fompeyrine

Solutions:
BAIGNEUR + E = AUBERGINE
FILOUTER + S = RESOLUTIF
RICAINES + D = CNIDAIRES
PLAINDRE + A = PRANDIALE
MANIEUR + PT = EMPUANTIR
GUIDON + STI = DISTINGUO

CANNES: FIJ, troisième!

Après les beaux succès des deux premières éditions, le troisième Festival International des Jeux se déroulera en 1989 du 17 au 26 février. Au programme, tournois prestigieux, bien sûr, mais aussi démonstrations et initiations quotidiennes d'échecs, bridge, Scrabble, backgammon, tarot, go, dames, belote, skat et... jeux de rôle.

MONOPOLY

... ET RECEVEZ 200 ROUBLES!

L'édition soviétique du célèbre jeu a été présentée à Londres en avant-première mondiale, le lundi 17 octobre 1988, à l'occasion du 8e championnat du monde de Monopoly remporté par un Japonais, Ikuo Hiyakuta. Sur les 30 pays représentés, le champion de France, Marc Fernandez, est arrivé en 10e position.
Les cinq finalistes (un Japonais, un Israëlien, un Suédois, une Porto-Ricaine et un Néo-Zélandais) se sont affrontés pendant exactement 2 heures et 22 minutes autour du plateau américain, afin d'acheter des terrains et d'y construire des propriétés en spéculant sur l'immobilier. Verra-t-on au prochain championnat du monde un champion soviétique se battre pour les rues d'Atlantic City?

INFOS

SALON DES JEUX DE REFLEXION

Le "4e Salon des jeux de réflexion (Whoua!) et des jouets éducatifs (Beurk!)" déroulera ses fastes du 1er au 9 avril 89 dans le Hall n° 3, Porte de Versailles à Paris (France). Un rendez-vous à ne pas manquer. Evidemment, votre revue préférée y tiendra stand. Si vous voulez faire de même, contactez le Comité des Expositions de Paris, 55, quai Alphonse le Gallo BP 317, 92107 Boulogne-Billancourt Cedex. Tél: (1) 49 09 60 82.
A noter la généreuse initiative de Jeux Descartes qui parraine le stand des "Créateurs de jeux français". Si vous faites partie de cette illustre confrérie, vous pourrez y présenter votre œuvre, même si elle a été éditée par une société concurrente. Pour vous inscrire, contactez Valérie Lahanque au (1) 40 74 49 04.



Quel est le familier tout en couleurs, qui adore jouer, et qui saura vous plaire tous les jours de l'année



REPONSE EN VENTE dans votre boutique habituelle **69F**

Il fallait bien qu'un jour ou l'autre un agenda adapté aux besoins des joueurs fasse son apparition : le voilà, tout en couleurs, avec ses plages horaires s'étalant de l'aube jusqu'au bout de la nuit, ses infos sur les clubs, les manifestations, les magasins spécialisés...

« Mais qui donc est cet étrange personnage qui s'est payé le culot d'utiliser mon agenda? Il a osé écrire un peu partout et a même oublié des documents personnels. Je vais essayer de tirer ça au clair! »

... et un drôle de jeu-énigme qui peut vous faire gagner une montagne de jeux!

L'Agenda du Joueur : une mine de renseignements pratiques pour les passionnés du jeu, une énigme pour tous ceux qui veulent faire fonctionner leurs neurones, un véritable agenda qui programme aussi vos nuits blanches... Il est tout à la fois pour vous accompagner tous les jours de l'année.

L'AGENDA DU JOUEUR

L'AGENDA DU JOUEUR 1989

LORIèN / Jeux Descartes ©

MAXI BOURSE : GRAND DEFI...

Premier défi gagné pour les auteurs, Pascale Loiseau et Marc-Eric Gervais: leur jeu est à présent vendu dans... quarante et un pays! Quant au Grand Défi Maxi Bourse, qu'ils organisent avec l'éditeur Schmidt France, ses premières épreuves ont déjà connu un succès inespéré.
Au salon de l'Epargne, plus de 1 500 joueurs se sont affrontés devant les caméras de M6. A Toulouse, quelque 5 000 étudiants et lycéens se sont battus à coup de millions de dollars.
Après Lyon et Avignon, les sélections régionales se poursuivent en décembre à Paris, le 3 (au Train Bleu, rue de Rennes); à Nantes, les 10 et 11; à Pau, les 13 et 14. A gagner, un considérable capital (fictif) et des voyages dans la capitale (réelle) de la Chine en mai prochain. Chefs d'établissements scolaires, vous pouvez accueillir un tournoi jusqu'au 15 mars.

Pour tous renseignements: Forces et Media, Pascale Loiseau, 10, rue de Reims, 75013 Paris. Tél: (1) 45 85 66 00.



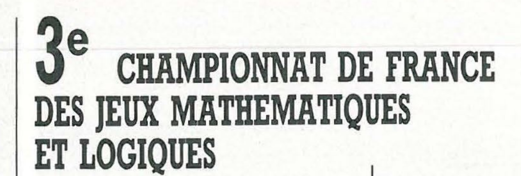
L. Cavaco

Du salon de l'Epargne aux portes de la Cité interdite...

M.-E. Gervais

... ET GRAND PRIX

Et n'oubliez pas: rendez-vous dans notre prochain numéro (fin janvier) pour participer au Grand Prix de la Création Jeux & Stratégie-Maxi Bourse.
Inventeurs de génie, il est grand temps de peaufiner votre chef-d'œuvre. Qui bien sûr, sera d'ambition internationale. Pensez que vous aurez peut-être à le présenter en mai aux lycéens de Pékin!



3e CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES

La deuxième édition de cette prestigieuse compétition à peine terminée (à la fin, le dernier palmarès, celui des établissements scolaires), il est temps de penser à la troisième. Il était même prévu que vous auriez les questions de qualification dès ce numéro de *Jeux & Stratégie*, mais il a été décidé d'accoler à chaque championnat un millésime, 1989 donc pour le prochain.
Et puis, il nous a semblé de bon augure de faire coïncider le lancement du championnat avec le premier numéro du nouveau *Jeux & Stratégie*, le *J&S* mensuel. Si on ajoute à celà que janvier verra le baptême de *Junior*, le petit frère de *Science & Vie*, qui se fera l'écho du championnat pour la catégorie Collèges, on comprend qu'il aurait été mal venu de choisir une autre date de démarrage.

HAUTE COMPETITION

Mais nous allons vous mettre dès aujourd'hui au courant des secrets du nouveau championnat. Toujours cinq catégories: Collèges 6e-5e, Collèges 4e-3e, Lycées, Grand Public et Haute Compétition. Rien de bien nouveau par rapport à l'an passé, sauf que la dénomination "Haute Compétition" remplace la catégorie "Professionnels". Pourquoi? Parce qu'il n'est pas nécessaire d'être un "pro" des maths pour briller en jeux mathématiques. Il suffit peut-être d'être lecteur de *Jeux & Stratégie*! Alors, vous choisirez! Grand Public ou Haute Compétition? Cela ne changera rien pour vous au niveau des éliminatoires, mais la barre sera placée plus haut en demi-finale pour les "HC", et, en finale, les lots seront plus importants! Lorsque le classement national des jeux mathématiques, que la Fédération (FFJM) met en place, sera établi, il sera plus facile de choisir. Et les premiers seront d'office classés en HC. Pour l'heure, à vous de peser les avantages et les inconvénients.

TROIS CHANCES

Les éliminatoires individuelles seront d'ailleurs communes à toutes les catégories. Elles seront diffusées par le prochain *J&S*, par *Science & Vie* et par des bulletins présents chez les libraires et les distributeurs IBM et HP. Soit encore trois chances différentes, puisque les problèmes ne seront pas les mêmes selon la source.
Une autre nouveauté concernant ces éliminatoires sera la possibilité d'obtenir sa note, quel que soit son score, même si on ne se qualifie pas pour la finale. Il suffit pour cela de le demander sur son bulletin de participation et d'être adhérent à la FFJM*. L'adhésion étant nécessaire pour participer aux demi-finales, il s'agit donc d'anticiper, rien de plus.
Pour les scolaires, la participation est individuelle ou collective. Individuelle par les voies indiquées plus haut, collective par des bulletins de participation envoyés à tous les établissements scolaires, et à tous ceux qui le demanderont à la FFJM (avec une enveloppe de format commercial timbrée à leur adresse). Mais une fois que la classe a participé collectivement, il est prévu, cette année, d'organiser dans chaque établissement des quarts de finale pour désigner les représentants de l'établissement. Un progrès par rapport aux années précédentes où ils étaient élus!
Après tous ces préliminaires, 5 000 à 7 000 joueurs se retrouveront le 22 avril pour les demi-finales. Ici les choses sérieuses commenceront, puisque, malheureusement, seuls 250 concurrents seront qualifiés pour la finale de Paris, les 7 et 8 juillet prochains.
En résumé donc: rendez-vous fin janvier dans *J&S* n° 55. Attention, pendant tout le déroulement du championnat, il ne pourra être donné aucun renseignement par téléphone. Vous saurez tout en lisant votre revue préférée. En cas d'absolue nécessité, vous pourrez cependant écrire à la FFJM.

PALMARES 88 DES ETABLISSEMENTS SCOLAIRES

LYCEES:
1. lycée Louis-le-Grand, Paris
2. lycée Corneille, Rouen
3. lycée Saint-Joseph, Ollioules

COLLEGES:
1. collège Marie-Curie, Tourcoing
2. collège Beauregard, La Chapelle/Erdre
3. collège Jean-Giono, Orange

** On peut adhérer à la FFJM pour 88-89 en envoyant une cotisation de 50 F à: FFJM, 7, square Villaret de Joyeuse, 75017 Paris.*


LE JEU D'abalone
roulez boulez!
Prix de vente public conseillé
249 F
Déjà, plus de 20 000 joueurs d'Abalone...
D'un concept original, le jeu d'Abalone se joue à deux. Ses règles sont simples et la difficulté est d'autant plus grande que les adversaires sont de force égale.
ROULEZ, en déplaçant une, deux ou trois boules de même couleur, dans la direction de votre choix, et il y en a 6 de possibles...
BOULEZ, en poussant les boules de votre adversaire dès que vous disposez d'une supériorité numérique (trois boules contre deux, deux boules contre une).
Le gagnant sera le premier à éjecter hors du plateau 6 boules adverses. Tous les coups sont permis... dans le respect de la règle du jeu bien entendu. A vous de jouer!
Coupon à retourner à ABALONE, 9, rue des Archives – 75004 Paris
☐ Je suis un particulier et souhaite recevoir la liste des distributeurs du jeu d'ABALONE.
☐ Je suis un professionnel et demande la visite d'un agent commercial.
Nom
Prénom
Société
Fonction
Adresse n°
Rue
Code postal
Ville
JS54
© MARKETING ET COMMUNICATION



HAWKMOON

(Oriflam)

matériel:

- un livre du joueur
- un livre du maître
- un livre de la science
- un livret de références
- une carte d'Europe

but du jeu:

vivre des aventures fantastiques, mises en scène par un meneur de jeu, au sein de la Terre du tragique millénaire, monde créé par M. Moorcock pour *La Saga des runes*.

le jeu:

le livre du joueur présente le contexte du jeu, le monde d'Hawkmoon et la façon de créer son personnage.
Celui-ci possède des caractéristiques de base, auxquelles s'ajoutent les compétences et les connaissances qui détermineront la réussite ou non d'actions spécifiques en cours de jeu.
Le système de règles est similaire à celui de *Stormbringer*, son grand frère, et les personnages pourront d'ailleurs passer d'un jeu à l'autre sans difficulté. Une règle est même prévue pour sauter des Jeunes Royaumes (*Stormbringer*) à la Terre du tragique millénaire (*Hawkmoon*).
La grande différence réside dans la magie quasi inexistante dans *Hawkmoon* (un aventurier venant des Jeunes Royaumes verra ses pouvoirs magiques divisés par 10!), au profit d'une science, issue du monde précédant la grande catastrophe. Mais cette science, bien différente de la nôtre, n'en n'est pas moins dangereuse. Un livret entier lui est consacré.
Le livre du maître fournit une liste de créatures et de personnalités qui peupleront les scénarios, des conseils, des aides et deux scénarios prêts à jouer pour se familiariser avec le monde d'*Hawkmoon*.
Enfin, le livret de références regroupe toutes les tables et listes nécessaires en cours de partie.
Signalons que les dés ne sont pas fournis dans la boîte.

commentaires:

pour les joueurs qui pratiquent déjà le jeu *Stormbringer*, aucun problème, une simple adaptation au monde suffira!
Pour les autres, ceux qui débutent avec ce type de monde et de règles, peu de problèmes devraient se poser, les règles étant suffisamment claires, simples et précises et le monde de M. Moorcock s'adaptant parfaitement au jeu de rôle.
Nous ne pouvons que vous conseiller de lire *La Saga des runes* (anciennement publiée chez J.-C. Lattès) qui devrait en ravir bon nombre, fans ou non de M. Moorcock.
Mais si l'envie de jouer ne peut attendre, rassurez-vous! La lecture des livrets vous plongera suffisamment dans le contexte pour que vous l'appréciez à sa juste valeur.
Enfin, la présentation ne pourra que réjouir les heureux propriétaires de *Stormbringer* qui trouveront dans *Hawkmoon* un frère d'essence commune à leur jeu préféré.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥♥



MARVEL SUPER HEROS

Le jeu de rôle héroïque

(Schmidt France)

matériel:

- un livret de 16 pages pour les joueurs
- un livret de 48 pages pour le maître de jeu
- 8 fiches de personnages
- 25 figurines en carton
- un plan double face de New York
- un scénario
- 2 dés à dix faces

but du jeu:

comme pour tous les jeux de rôle, les joueurs doivent incarner les personnages popularisés par la célèbre maison d'édition de BD, Marvel: les "super héros" face aux "super vilains". Le maître de jeu organise leurs aventures, joue tous les personnages non joueurs et arbitre les situations.

le jeu:

dans le livret des joueurs, intitulé "livre des combats", sont décrits les caractéristiques des personnages et les systèmes de résolution d'une action (FAIT: formidable action imputable aux talents), et des combats. Sous la conduite de l'Araignée (Spiderman) les joueurs découvrent les règles de base illustrées par de nombreux dessins.

Le livre des règles est beaucoup plus complet: il s'adresse au meneur de jeu. Il reprend en détail les caractéristiques des personnages, étudie la technologie (omniprésente et très avancée dans cet univers), explique comment gérer une campagne et comment créer son propre super héros (une fiche de personnage vierge est d'ailleurs fournie). Les diverses rubriques sont animées par tel ou tel héros, ce qui rend l'ouvrage très agréable à lire.

Le système de jeu est particulièrement simple: une table de résolution unique permet de régler n'importe quelle situation. C'est un avantage certain pour ceux qui veulent découvrir le jeu de rôle. Même les combats sont facile à résoudre, ce qui est plutôt rare, et les personnages ne comportent qu'une dizaine de caractéristiques. A l'image des points d'héroïsme dans *James Bond*, les héros disposent de points de Karma à dépenser lorsqu'un jet de dés est insuffisant pour la réussite d'une action: on est un super héros ou on ne l'est pas! Les choses se compliquent un peu avec le chapitre consacré à la technologie qui est évidemment... plutôt technique!

Le scénario présenté est agréable, bien découpé en chapitres (avec un bilan à la fin de chaque section), très nettement orienté vers l'initiation. Agrémenté de figurines en carton et du plan de New York, c'est un scénario bien ficelé.

commentaires:

indubitablement, *Marvel Super Héros* est un jeu de rôle conçu pour les débutants. Techniquement simple, clairement présenté, illustré de multiples dessins, il pourrait satisfaire tous ceux qui veulent découvrir le jeu de rôle s'il n'était entâché d'imperfections.

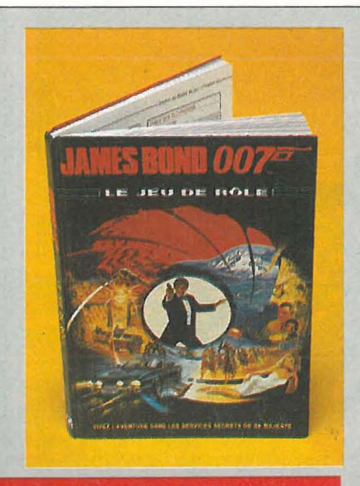
Tout d'abord, l'univers même des super héros de Marvel n'est pas vraiment décrit. Bien sûr, tout le monde connaît l'Araignée, mais plus rares sont ceux qui ont entendu parler de Captain America, de Serval ou d'Octopus. Si les bandes dessinées de *Marvel* sont distribuées en France, elles n'ont tout de même pas la popularité de *Tintin* ou d'*Astérix*.

En particulier, il n'est pas expliqué comment un personnage passe de l'état de simple mortel à celui de super-héros, ce qui est tout de même l'a b c du métier. Le quotidien des super héros, si présent dans les bandes dessinées, est passé sous silence: c'est tout juste si on découvre que Tante May est la seule famille qui reste à l'Araignée. Volonté de simplification ou oubli?

Les joueurs qui, attirés par la notion de super héros aux pouvoirs multiples, ne sont pas des lecteurs assidus de *Strange* seront fort dépités. Techniquement *Marvel Super Héros* est un bon jeu d'initiation, mais il manque de documentation et ne reflète pas toujours l'état d'esprit ultra américain des bandes dessinées.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 6/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥♥



JAMES BOND 007

Le jeu de rôle

(Jeux Descartes)

matériel:

- un livre de 160 pages

but du jeu:

pour les joueurs, incarner des agents secrets britanniques et vivre des aventures proches de celles du héros de Ian Fleming. Pour le maître de jeu, proposer ces aventures et les mettre en scène.

le jeu:

le superbe livre de règles est séparé en deux parties: la section des joueurs et celle du maître de jeu. Dans la première partie, les joueurs trouveront le moyen de créer un agent du MI6 (les célèbres services secrets britanniques), la description des nombreuses compétences des personnages, les règles de combat et le catalogue des équipements spéciaux.

Dans la seconde, le maître de jeu apprend à créer une aventure et à la gérer, découvrira la structure du MI6 et disposera de nombreuses aides de jeu, dont, bien sûr, l'organigramme de l'éternelle organisation rivale, Spectre, curieusement rebaptisée ici... Tarot!

Il est certainement superflu de présenter James Bond, agent 007 du MI6, immortalisé successivement à l'écran par Sean Connery, Georges Lassenby, Roger Moore et, récemment, par Timothy Dalton. Dans le jeu, les personnages sont soit des nouvelles recrues du MI6, soit des agents confirmés ou même des "00", au sommet de la hiérarchie.

Les multiples scénarios (attendus en français "prochainement") sont prévus en général pour quatre recrues, deux agents ou un "00". Les personnages sont définis par des caractéristiques de base classiques (force, perception, intelligence...) et par des compétences que les joueurs choisissent et auxquelles ils attribuent une valeur chiffrée appelée "chance de base".

Chaque fois qu'un joueur voudra faire usage d'une compétence, le maître de jeu lui communiquera un facteur de difficulté par lequel il multipliera sa chance de base: un jet de pourcentage (deux dés à dix faces) permet alors de savoir si l'action est réussie, mais aussi d'apprécier la qualité de cette réussite grâce à un simple tableau. Le joueur peut encore améliorer la qualité de réussite d'une action en dépensant un de ses points d'héroïsme (acquis lors d'une action d'éclat ou donnés aux personnages au début d'une aventure).

Les systèmes de combats et de poursuites constituent les parties les plus techniques du jeu et nécessitent un certain apprentissage pour être bien maîtrisées. Enfin, chacun se réjouira de la description des équipements spéciaux (les fameux gadgets de James Bond préparés par Q) et de l'abondance de photos.

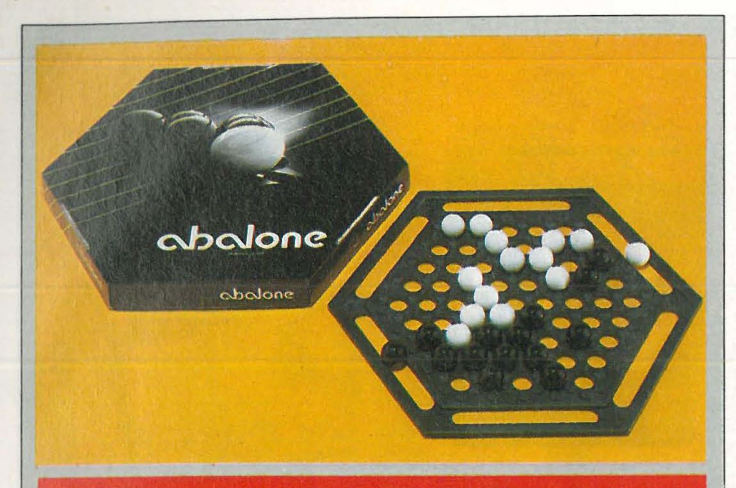
commentaires:

le succès de Bond est dû à ce savant cocktail d'action, de charme et de technologie. Dans le jeu de rôle, et grâce à des scénarios fortement inspirés des romans et des films, les joueurs retrouveront ces divers éléments avec, en plus, l'immense satisfaction de les doser à leur gré. Ils frissonneront de plaisir chaque fois qu'ils utiliseront leur compétence de séduction, ils pâliront avant de combattre à mains nues le terrible Docteur No ou devront faire preuve d'une volonté de fer pour résister aux interrogatoires d'Auric Goldfinger. Emotions garanties...

Le système de jeu est de difficulté moyenne: très accessible pour les joueurs, un peu plus délicat pour le maître. Le livre est fort bien conçu et très agréable à lire: on peut juste regretter l'absence d'écran ou de compilation des tableaux et espérer que les scénarios sortent rapidement en français. Il faut cependant saluer le prix relativement modique (119 F). Globalement ce *James Bond 007 le jeu de rôle* est une réussite.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 8/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥♥



ABALONE

(Abalone)

matériel:

- un plateau hexagonal de 61 cases
- 14 boules blanches
- 14 boules noires

but du jeu:

éjecter du plateau six boules de l'adversaire.

le jeu:

les deux joueurs disposent leurs boules sur les trois premières lignes de leur camp. A son tour, chacun peut déplacer d'une à trois boules d'une case. Les déplacements sont de deux types: soit par "poussée" d'un groupe de boules, vers l'avant ou l'arrière, soit par "décalage" latéral des boules vers des cases libres voisines. Une boule isolée peut se déplacer sur n'importe quelle case libre autour d'elle.

Une attaque ne peut se faire qu'avec un groupe supérieur numériquement au groupe assailli. Trois boules peuvent attaquer une ou deux boules, mais avec deux boules, seule l'attaque d'un adversaire isolé est possible. De plus, une attaque n'est possible que lors d'un déplacement en "poussée": le groupe attaquant repousse alors d'une case le groupe assailli. La dernière boule de ce dernier peut ainsi être éjectée du plateau. Dès qu'un joueur a réussi à éjecter six boules de son adversaire, il a gagné.

commentaires:

enfin, un vrai bon jeu! *Abalone*, comme son nom ne l'indique pas, est la version définitive de *Sumito*, Gobelet d'or 87-88 du Concours d'inventeurs de Boulogne.

Il s'agit d'un jeu de stratégie et de tactique très agréable, d'un principe simple, mais subtil et très riche de possibilités. Le matériel est parfaitement étudié et de bonne qualité. Non seulement esthétique, il procure de plus un réel plaisir dans la manipulation. Les créateurs ont pris des risques en éditant eux-mêmes leur invention. Mais leur production est une réelle réussite. Comme pour la plupart des jeux de réflexion abstraite, nous conseillons de limiter la durée des parties en utilisant une "pendule d'échecs".

Bien entendu, le matériel et le principe de jeu se prêtent à toutes sortes de variantes que nous vous laissons le soin d'inventer...

EN BREF :

type de jeu: stratégie-tactique
nombre de joueurs: 2
présentation: 9/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥♥



LE LYS & LA COCARDE

(Ducale)

matériel:

- un plateau de jeu
- 6 pions
- 6 cartes "menu"
- 110 cartes de "rôle", "attaque", "défense", "personnage"
- 2 dés spéciaux
- 80 "arbres de la liberté"
- 80 "brevets de civisme"

but du jeu:

lorsque l'un des joueurs termine le parcours, le jeu s'arrête. Le gagnant est celui qui possède le plus de "brevets de civisme".

le jeu:

le plateau représente un parcours de 56 cases découpé en cinq grandes périodes de la Révolution. La case n° 1 commence le 5 mai 1789 et la case n° 56 termine le parcours les 9 et 10 novembre 1799.
A ce parcours principal s'ajoutent deux petits parcours annexes, la prison et les frontières, ainsi qu'une case "déportation" et une case "Guyane".
Chaque joueur commence à la case départ et dispose de six cartes qu'il garde cachées. Le reste des cartes constitue la pioche.
A chaque tour, le joueur tire une carte, ou joue ou en rejette une et lance les dés. En fonction du résultat de ces derniers, il avance ou non son pion. S'il avance, il exécute la sentence de la case atteinte, selon le rôle qu'il incarne.
En effet, le joueur peut être "révolutionnaire", "royaliste" ou "prêtre". Ce rôle est déterminé par une carte placée devant le joueur, soit par le joueur lui-même, soit par un autre joueur. Ainsi le rôle d'un joueur peut changer tout au long de la partie.
Les "brevets de civisme" s'obtiennent en plantant des "arbres de la liberté" à raison d'un brevet pour deux arbres. Les arbres s'obtiennent sur certaines cases du parcours. Il faut donc avancer et tenter de freiner les autres joueurs en leur mettant des bâtons dans les roues, matérialisés par des cartes d'attaque ou de rôle qui seront placées devant eux. Si ceux-ci ne possèdent pas de défense, ils devront exécuter la sentence, parfois pénible.

commentaires:

encore un jeu sur la Révolution! Et ce n'est sans doute pas fini, mais celui-ci risque de se placer parmi les meilleurs.
Bien sûr, ce *Lys et la Cocarde*, où l'on retrouve un peu de jeu de l'oie et un peu de 1000 Bornes, est loin d'une simulation pour fin stratège.
Le hasard joue un certain rôle, mais l'intéraction entre les joueurs est intéressante. De plus, les cases "événement" et les cartes permettent d'en apprendre un peu plus sur cette période sans faire appel aux triviales "questions-réponses" et sans pour autant délaisser l'humour.
Le principe du mouvement est lui aussi intéressant, car il agit sur plusieurs joueurs en même temps en fonction des rôle tenus. Ce qui change agréablement de l'éternel "jet de dé = nombre de cases".
Un agréable jeu de société.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: de 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥

HISTOIRES A JOUER

Deux nouveaux titres viennent compléter la collection. Dans la série "Soyez le héros de la 4e dimension", *Pris sur le vif* de F. Cayla et J.P. Pecau: une simple promenade vous entraîne dans une aventure étrange et troublante où se mêlent réalité et fiction...
Dans la série "Soyez un héros de l'histoire", *La Guerre des tribus* de D. Tellier: au IIe siècle avant J.-C., au cœur de la Gaule, la lutte contre un impitoyable tyran... (Le livre de Poche)

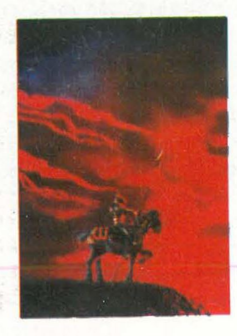




HAWKMOON

L'écran du maître

Fidèle à ses principes, Oriflam publie déjà l'écran du maître, accompagné d'un scénario. Et le tout, de création française.
L'écran se présente en quatre volets. Illustré côté joueurs d'un dessin de H. de Lartigue, il contient, côté maître de jeu tous les tableaux spécifiques, facilitant ainsi la tâche du MJ au cours des parties.
Le scénario de seize pages qui accompagne l'écran, emmènera les aventuriers dans le nord de l'Espanyia, bastion de la résistance contre le Ténébreux Empire.
Une lutte incertaine et sans merci qui révèlera la détermination et la cruauté des Granbretons.
(Oriflam, 70 F)





FULL METAL PLANETE

(Ludodélire)

matériel:

- un plateau de jeu représentant un terrain (plaine, mer, marécages et récifs) divisé en cases hexagonales
- 15 cartes "marées" (normale, haute, basse)
- 84 pièces de jeu (en métal!):
  - 4 "astronefs"
  - 12 "tourelles"
  - 8 "crabes"
  - 4 "pondeuses météo"
  - 8 "pontons"
  - 32 "chars"
  - 4 "gros tas"
  - 8 "vedettes"
  - 4 "barges"
- des marqueurs de couleur pour situer le camp des véhicules
- une centaine de cailloux (des vrais!), appelés pions "minerais"
- la boîte elle-même qui servira de compte-tour et de présentoir.

but du jeu:

repartir sain et sauf de cette planète après avoir fait une réserve substantielle de minerais et de véhicules.

le jeu:

chaque joueur reçoit des pièces (un "astronef" et ses "tourelles", quatre "chars", deux "vedettes" et un exemplaire de chaque type restant) qu'il marque à sa couleur. Les pions "minerais" sont disséminés sur le plateau à raison d'un toutes les trois cases, excepté dans la mer. On détermine (en tirant la première carte) le niveau de la marée. Chaque joueur place dans l'une des zones du plateau son "astronef" et tout ou partie de ses pièces (en respectant leur terrain: "vedettes" sur l'eau, "chars" sur terre...). La marée est déterminée et, à chaque tour, les joueurs ayant une "pondeuse météo" utilisable peuvent regarder quelle sera la suivante. Chaque marée provoque divers événements: au niveau moyen, les marécages sont considérés comme terre et les récifs comme mer; à marée haute, les marécages deviennent mer; à marée basse, les récifs deviennent terre.

Les changements de marée peuvent donc bloquer soit des pièces marines soit des pièces terrestres (suivant le cas, les premières s'échouent ou les autres s'embourbent).

A chaque tour de jeu, les joueurs disposent d'un potentiel de points qui servent à se déplacer, à charger ou à décharger du minerai, à créer de nouvelles pièces ou à combattre. Chaque pièce a un rôle précis: "tank", "gros tas" et "vedettes" sont des combattants; "barges" et "crabes" sont des transporteurs (de minerais ou de véhicules) et les "pontons" permettent aux engins terrestres de traverser la mer.

La "pondeuse météo" permet la transformation de minerai en nouveaux engins au choix du joueur. Enfin, l'"astronef" sert d'entrepôt et de base pour les minerais et les véhicules.

La partie se déroule en vingt et un tours aux termes desquels les joueurs comptent combien de véhicules (1 point) et combien de minerai ils ont pu emmagasiner dans leur "astronef" (2 points). Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur, tout véhicule resté sur le terrain est perdu.

commentaires:

Full Metal Planète dépoussière le concept du wargame classique. Supprimé le tirage de dé catastrophique qui transforme une brillante tactique en fiasco sanglant. Exit les moches pions en carton qu'on cherchait des heures sur la moquette après que le chat eut sauté sur la table. Finies les interminables parties, les chipotages de mauvaise foi sur les ambiguïtés de tel paragraphe 12 alinéa 3, petit b.

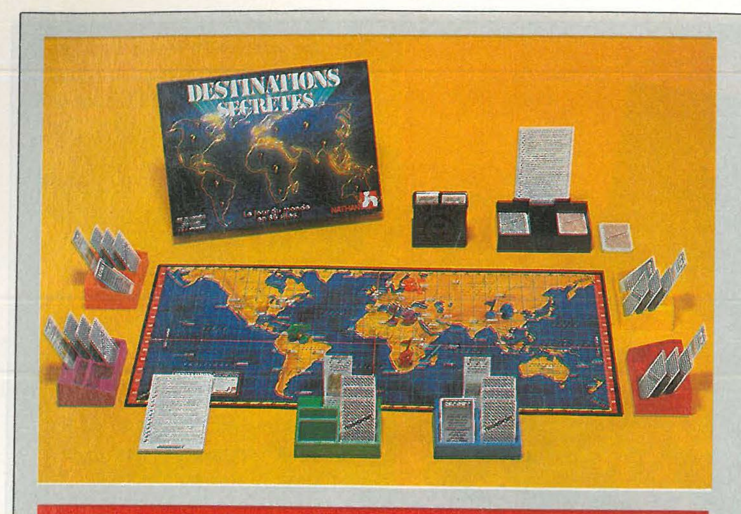
La règle de *Full Métal Planète* est remarquable: claire, brève et drôle. La manipulation des pièces est un plaisir des sens. Le jeu est accessible immédiatement et sa durée ne dépasse pas les limites d'une honnête soirée entre copains.

Exercice de gestion tactique, économique et temporelle passionnant, *Full Metal Planète* est un subtil mélange d'or et d'acier trempé, une pièce d'orfèvrerie ludique.

Bravo à Ludodélire qui prouve encore, après *Super Gang*, qu'on peut allier originalité et qualité.

EN BREF :

type de jeu: société, wargame
nombre de joueurs: de 2 à 4
présentation: 10/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 9/10
nous aimons: ♥♥♥



DESTINATIONS SECRETES

Le tour du monde en 80 sites

(Nathan)

matériel:

- un plateau de jeu représentant la carte du monde et la situation de 80 villes et autres lieux importants
- 6 chevalets
- 16 fiches "renseignements"
- 80 cartes "destinations" et leur boîtier
- 55 cartes "événement"
- 55 cartes "transport"
- un sabot distributeur
- 6 pions personnage et 6 drapeaux

but du jeu:

être le premier à découvrir cinq des quatre-vingts destinations secrètes proposées.

le jeu:

les joueurs reçoivent un pion et un drapeau, ainsi que sept cartes "transport" qu'ils placent sur leur chevalet. Chacun tire au sort une carte "destination" pour déterminer le point de départ de son personnage (le drapeau est placé sur une case adjacente au pion). L'ensemble des destinations est placé dans le sabot, le haut des deux premières cartes restant visible.

Chacun peut ainsi voir dans quelles parties du monde se trouvent les lieux recherchés (Nord-Ouest, Sud-Est...), mais aussi quels sont les numéros des renseignements concernant cette destination. La première carte "renseignement" est visible de tous. Quinze énigmes ou indices y sont inscrits et numérotés.

Selon la carte et les destinations visibles, les renseignements peuvent donc être utiles ou non. A son tour, chacun déplace son personnage sur le plateau dans n'importe quelle direction. Plusieurs possibilités sont offertes: soit un déplacement d'une case (si le personnage est sur la terre ferme) soit l'utilisation d'une carte "transport", avion (sur terre comme sur mer), train (sur terre) ou bateau (sur mer). Y est indiqué le nombre de cases où le joueur peut se déplacer.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case sur laquelle se trouve un drapeau (quelle que soit sa couleur), la carte renseignement est changée, et, de nouveaux indices sont ainsi découverts. Lorsqu'un joueur parvient sur une case "destination", il tire une carte "événement" et se conforme aux indications (ce peut être un avantage ou une pénalité). Sur ces cases "destination", il est aussi possible de tenter de gagner une des deux cartes en jeu: le joueur annonce que le lieu où il se trouve est une des destinations secrètes, il précise laquelle; s'il a trouvé la bonne réponse, il prend la carte et la pose près de son chevalet, sinon, le premier adversaire à parvenir sur le lieu ainsi déterminé gagne la carte. Reste à "valider" la carte: il faut se rendre sur son drapeau et, alors seulement, la destination est placée sur le chevalet.

Dès qu'un joueur a validé cinq destinations, il est déclaré vainqueur.

commentaires:

Destinations secrètes, questions-réponses? Pas seulement, le principe est nettement plus évolué: des indices, parfois très simples, parfois très vagues, un fonctionnement très sympathique font de ce jeu une réussite. Un matériel agréable et bien étudié, une certaine originalité, non sur le thème mais sur le mécanisme, en font un divertissement vraiment agréable.

L'intérêt pédagogique n'est pas absent, mais la force du jeu réside dans les déplacements (gestion, prises de risques) et dans les rebondissements spectaculaires. La chance tient une grande place à cause de la puissance des cartes "événement", mais un jeu habile et une bonne gestion des transports et des cartes "secret" (sorte de jokers mêlés aux cartes "événement" permettant de gros bouleversements) parviennent à limiter la part de ce hasard encombrant.

Le fonctionnement, bien que simple, même pour les jeunes joueurs, est très riche, et bon nombre de tactiques différentes peuvent permettre de sortir vainqueur de la course.

Dans l'ensemble, donc, une belle réalisation pour laquelle, espérons-le, apparaîtront prochainement de nouvelles cartes indispensables pour renouveler le jeu.

EN BREF:

type de jeu: société
nombre de joueurs: de 2 à 6
présentation: 9/10
originalité: 8/10
clarté des règles: 8/10
nous aimons: ♥♥

VINS DE FRANCE

(Duki)

matériel:

- un plateau de jeu
- 6 pions "bouchon"
- 6 cartes de cave
- 30 cartes "imprévu"
- 510 cartes "concours" (soit 1 020 questions)
- des billets (de 1 000 F à 10 000 F)
- un dé

but du jeu:

remplir le premier sa carte de cave avec neuf vins différents.

le jeu:

le plateau de jeu représente une carte de France, sur laquelle est tracée une route des vins passant par neuf grandes régions viticoles, les "domaines" (Champagne, Alsace, Bourgogne, Beaujolais, Côtes du Rhône, Provence, Languedoc, Bordeaux et Val de Loire). En plus de ces neuf cases "domaine", le chemin



comporte des cases "imprévu", des cases "concours", une case "départ" et une case... "désintoxication"! Au départ, chaque joueur dispose d'un pion "bouchon", d'une carte de cave vide, et de 70 000 F (de quoi boire allègrement!).

A son tour, chacun avance son pion d'autant de cases que l'indique le lancer de dé. Il peut choisir sa direction à chaque tour. Bien que la règle ne le précise pas, il ne peut y avoir changement de direction en cours de marche. Le mouvement terminé, le joueur regarde le symbole se trouvant sur la case atteinte. Si c'est une case "imprévu", il pioche une carte "imprévu", la lit à haute voix et l'exécute. Ces cartes peuvent être des événements heureux ("vous recevez 8 000 F pour avoir mis de l'ambiance dans une auberge"...) ou malheureux ("payez 10 000 F pour avoir cassé malencontreusement une bouteille de Château-Latour 1972") Si c'est une case "concours", le joueur placé avant lui tire une carte "concours" et en lit à haute voix la question.

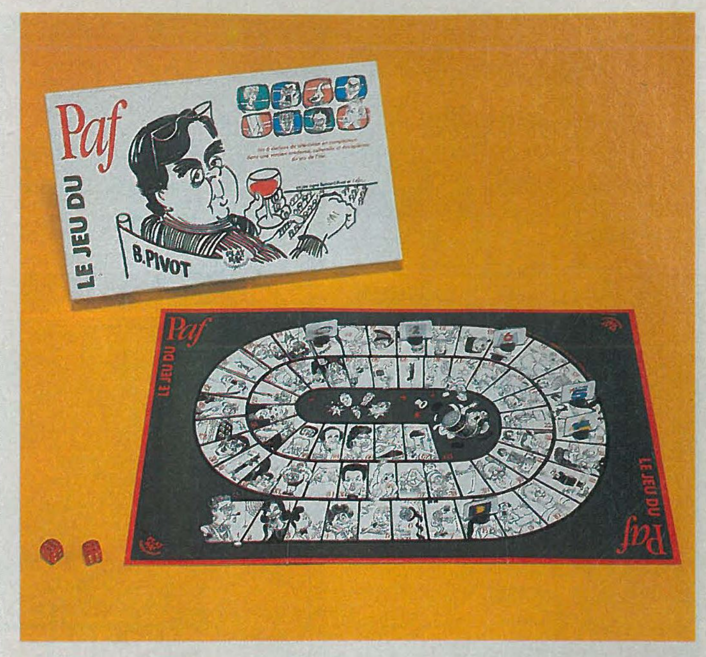
Si le joueur répond bien, il touche 10 000 F! S'il répond mal, il paye 10 000 F!! Mais il peut aussi négocier en achetant des informations auprès d'un autre joueur, ou acheter la réponse à celui qui l'a posée, ou encore vendre la question à un joueur qui connaît la réponse et qui, de ce fait, touchera les 10 000 F. Enfin, si c'est une case "domaine", il achète un tonneau et le place sur sa carte des vins (un seul tonneau par domaine).
Dès que l'un des joueurs a rempli sa carte de cave avec les neuf tonneaux des différents domaines viticoles, la partie s'arrête.

commentaires:

l'appellation "jeu de connaissances et de stratégie sur les vins" est un peu exagérée, surtout en ce qui concerne la stratégie qui se limite à choisir sa direction en fonction de la case que l'on préfère atteindre. *Vins de France* s'ajoute à la liste des jeux de questions qui, depuis *Trivial Pursuit*, envahissent les magasins. Un bon point pour la présentation soignée et le matériel fourni, dans une boîte-livre très pratique à ranger dans une bibliothèque. Mais on pourra préférer de bonnes bouteilles à ranger dans sa cave!

EN BREF:

type de jeu: parcours et questions-réponses
nombre de joueurs: de 2 à 6
présentation: 9/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 5/10
nous aimons: ♥



LE JEU DU PAF

(Play Bac)

matériel:

- un plateau, type "jeu de l'oie"
- 6 pions représentant les 6 chaînes de télévision
- un dé
- un carnet de questions ou "gages"

but du jeu:

parvenir le premier à la case finale (Eh oui...).

le jeu:

chacun reçoit au hasard un pion "chaîne" par tirage du dé (1 pour TF1, 2 pour A2...). Les participants sont placés sur la case départ. A son tour, chacun lance les deux dés et avance d'autant de cases que le total obtenu. Toutes les neuf cases, on trouve Léon Zitrone (il remplace l'oie!). L'arrivée "sur" ce personnage permet au joueur d'avancer de nouveau d'autant de cases. Sur les autres cases sont dessinées différentes personnalités du Paysage Audiovisuel Français. Chaque case est numérotée, chaque numéro correspondant à une question ou un "gage" (chanter le générique d'une émission, imiter Colombo, etc.)

Les types de cases sont à peu près les mêmes que celles du jeu de l'oie classique, et le jeu se déroule de la même façon. Le premier joueur qui termine sur la case finale est déclaré vainqueur.

commentaires:

Le jeu du PAF est signé Bernard Pivot et dessiné par Cabu. Que sont donc allés faire ces talentueux professionnels dans cette galère?

Bien sûr, la première partie est amusante, grâce aux gages et aux dessins. Mais on a vite envie de zapper et de passer... à un autre jeu. *Le jeu du PAF* est le type même du jeu créé pour Noël, qui se vendra certainement jusqu'au 24 décembre et restera définitivement au placard dès le 25.

EN BREF:

type de jeu: hasard
nombre de joueurs: de 2 à 6
présentation: 7/10
clarté des règles: 10/10 (évidemment!)
originalité: 2/10
nous aimons:



LA QUARANTAINE EN CRISE

(The Gameworks, distribué par Imex Management)

matériel:

- un plateau comportant un parcours délimité en six secteurs correspondant chacun à une classe d'âge
- 52 cartes "crise"
- 52 cartes "Zap"
- un bloc de marque permettant à chacun des joueurs de comptabiliser son "argent", son "stress", et ses "points divorce".
- 6 pions
- un dé

but du jeu:

réussir une "crise de la quarantaine" complète (faillite, stress et divorce) ou posséder le plus d'argent lorsqu'un joueur atteint l'arrivée.

le jeu:

chaque joueur prend une feuille de marque, y indique sa profession (six au choix) et place son pion au départ dans la catégorie des "30 ans". A son tour, chacun lance le dé et avance sur le mini-parcours de la classe d'âge dans laquelle se trouve son pion. Au départ chacun possède 25 000 F, 500 points "stress" et aucun point "divorce" (le tout est mentionné sur la feuille de marque). Au cours de ses déplacements, tout joueur sera amené à augmenter ou à diminuer ces divers capitaux.

Les cases sont de deux types: certaines amènent le joueur à piocher une carte ("crise", au résultat immédiat; "Zap", qui s'utilise contre les autres joueurs au moment désiré). Les autres entraînent directement des variations sur la feuille de marque (gains ou pertes d'argent, de "stress" ou de points "divorce").

La dernière case de chaque tranche d'âge est appelée "case de passage". Un joueur y parvenant est obligé de s'y arrêter. Cet arrêt peut permettre aux adversaires se trouvant dans la même tranche d'âge de lui faire perdre de l'argent ou de lui faire gagner des points "stress" ou "divorce".

Certains seuils ne doivent pas être dépassés: faire faillite (plus un sou!), devenir fou (1 500 points "stress") ou divorcer (3 points "divorce"). Si un joueur dépasse l'un de ces seuils, il doit se rendre, pour reprendre une vie normale, dans l'un des lieux de retraite. Ferme pour stressé, sas avant divorce et ville pour ruiné. Le joueur y reste bloqué d'un à trois tours et y récupère à chaque tour un peu de force. Il doit, ensuite, repartir de la première case de la tranche d'âge dans laquelle il a craqué.

Si un joueur dépasse l'un des seuils fixés, il peut aussi, au lieu de se rendre dans les lieux de retraite, déclarer la "quarantaine en crise". Il doit alors atteindre les trois limites (faillite, crise de nerfs, et divorce) avant qu'un adversaire n'atteigne l'arrivée.

En revanche, si l'un des joueurs atteint l'arrivée, le gagnant sera celui qui possède alors le plus d'argent après avoir déduit 1 000 F par carte "Zap" encore détenue, par 100 points "stress" et par point "divorce".

commentaires:

La quarantaine en crise est un jeu qui, paraît-il, marche bien chez les Anglo-Saxons. Le produit a dû subir quelques détériorations au cours de son exportation. Car non seulement le mécanisme est sans réel intérêt, car le hasard y guide toutes les actions, mais, de plus, les textes (cases ou cartes) souffrent d'une traduction épouvantable excluant le moindre attrait qu'on pourrait attendre d'un tel thème, l'humour.

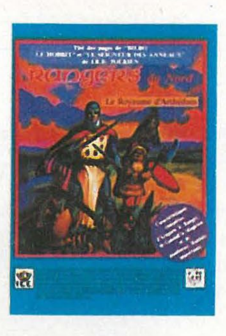
EN BREF:

type de jeu: société
nombre de joueurs: de 2 à 6 (il faut être au moins quatre pour ne pas s'endormir avant la fin)
présentation: 7/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 6/10
nous aimons: ✗

RANGERS

Un module pour JRTM

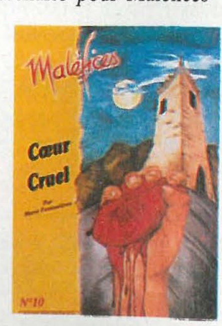
Ce module se propose de vous présenter le royaume d'Arthedain, menacé par le roi-sorcier d'Angmar. En plus de la description du royaume, on y trouve tout sur la faune, la flore, les habitants, la politique et la guerre, les lieux importants, telles les deux capitales, ainsi que les personnages marquants tels Gandalf Le Gris et Aragorn II. Cette description détaillée est suivie de cinq aventures prêtes à jouer et de plusieurs idées de scénarios. Huit pages en couleurs de cartes et de



plans apportent au Maître de jeu et aux joueurs une aide précieuse pour les aventures. Que les fans de Tolkien se réjouissent! Ils vont pouvoir replonger dans ce monde pour un bon bout de temps en attendant de prochaines aventures.
(Hexagonal/Ice)

CŒUR CRUEL

Un scénario pour Maléfices



Dixième numéro pour *Maléfices* qui cette fois-ci va entraîner cinq aventuriers dans la petite ville d'Orthez (célèbre aussi pour son basket) et leur faire visiter le département des Pyrénées-Atlantiques.
Tout commence par une lettre adressée à chacun des joueurs par un certain B. Guyomar, antiquaire à Orthez, qui moyennant finances,

leur demande d'avoir la gentillesse de lui prêter un objet qui viendrait compléter une exposition sur les merveilles de l'ancien Béarn, qu'il a le soin d'organiser.

C'est le premier barreau d'une échelle diabolique que les aventuriers devront gravir, malgré l'horreur et la peur qui risquent de les paralyser.

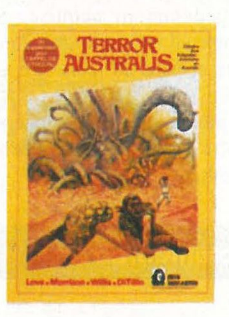
Ce scénario de 55 pages contient les annexes et les aides de jeu nécessaires à son bon déroulement. Signalons juste qu'il nous semble que la présentation est légèrement moins soignée que dans les précédents, et les illustrations de moins bonne qualité.

(Jeux Descartes, 59 F)

MAGAZIN

TERROR AUSTRALIS

Un supplément pour L'Appel de Cthulhu.



Après le "Londres de Sherlock-Holmes" et le "Paris des Années Folles", c'est au tour de l'Australie des années 20 de servir de décor aux méfaits de l'indicible Cthulhu.

Ce supplément se présente sous la forme d'un livret de 136 pages divisé en deux parties.

La première partie, intitulée "Australie", présente le continent des points de vue géographique, linguistique et historique. Une large place est consacrée aux aborigènes, leur culture et leurs légendes.

Ce sont ces dernières qui alimentent le jeu de rôle, dans la lignée des "Contrées du Rêve".

La seconde partie du livret (la plus importante) comporte trois scénarios qui emmèneront les aventuriers de Melbourne au désert.

Moins fouillé que les précédents consacrés à Londres et surtout à Paris, ce nouveau supplément fournit tout de même de beaux espaces pour les exploits des Investigateurs.

(Jeux Descartes, 119 F)



VOCABULON

Jeu de mots-jeu de malins

(Larousse)

matériel:

- un plateau de jeu séparé en trois cercles concentriques divisés en 16 cases comportant chacune une lettre ou un groupe de lettres
- 8 boîtes à deux compartiments correspondant aux seize lettres ou groupes de lettres
- 1 008 fiches questions portant, au recto, une lettre et des définitions pour six mots de cinq à dix lettres et, au verso, des réponses aux définitions du recto
- un dé à six faces (marqué de 5 à 10)
- un sablier
- 6 pions
- 6 jeux de seize cartes correspondant aux lettres et groupes de lettres
- 6 ensembles de trois cartons marqués "nul", "malin" ou "expert".

but du jeu:

répondre aux définitions proposées pour chacune des seize cases.

le jeu:

chaque joueur reçoit un pion, un jeu de seize cartes "lettre" et un ensemble de trois cartes "nul", "malin" et "expert".

A son tour, chacun lance le dé et progresse sur le plateau. Tout déplacement peut s'effectuer soit sur le cercle de départ du pion, soit sur un autre; tout changement de cercle n'est possible que sur une case "Vocabulon" et dans le sens indiqué (intérieur vers extérieur, ou l'inverse).

La case d'arrivée du pion détermine la première lettre du mot à chercher, le chiffre du dé, le nombre de lettres. Après avoir entendu la définition, le nombre de lettres et le type du mot (nom masculin, adjectif, etc.), le joueur dispose d'un temps limité pour répondre (sablier d'environ 30 secondes). S'il répond bien, il prend la carte "lettre" correspondante dans son jeu et la place devant lui.

Lorsque le pion tombe sur une case "Vocabulon", le joueur choisit la lettre du mot qu'il devra trouver; si celle-ci correspond à celle de la case "Vocabulon" en question, il aura le droit de rejouer s'il répond correctement.

Sur une mauvaise réponse d'un joueur, les adversaires peuvent tenter de répondre chacun à leur tour pour gagner la carte "lettre" en jeu. Au début du jeu, chacun dispose devant lui la carte "nul" qui l'autorise à refuser une définition: c'est le "repêchage", mais celui-ci n'est possible que si aucun des adversaires n'est capable de répondre: le joueur a alors le droit à une deuxième question.

Dès qu'il possède cinq cartes "lettre", un joueur est "malin", ce qui lui enlève le droit au repêchage. A dix cartes, il devient "expert" et peut alors relancer le dé à chaque bonne réponse.

Le vainqueur est celui qui, le premier, a réuni devant lui ses seize cartes "lettre" du départ.

commentaires:

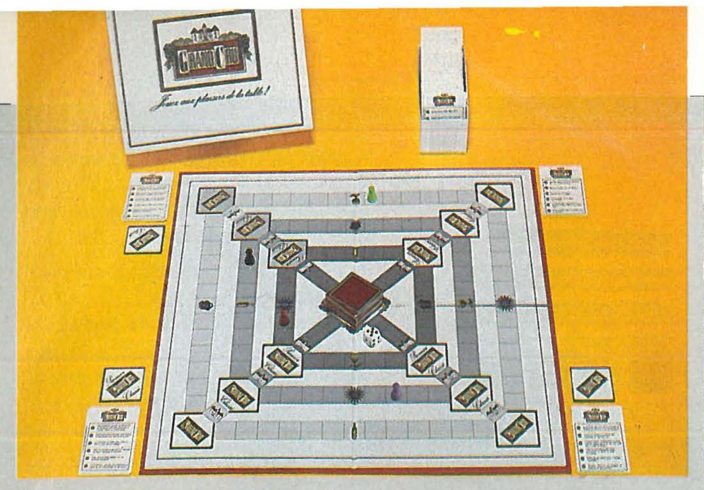
Vocabulon n'est vraiment pas une réussite. Le jeu n'a rien de nouveau, mais, surtout, et c'est plus grave, les questions sont sans intérêt (pourtant ce sont les définitions du *Petit Larousse!*). Les auteurs ont pris, la plupart du temps, des définitions tordues (et pas drôles) ou bien simplettes. Deux petits exemples:

- 10 lettres, adjectif en M: qui procède d'une méthode... METHODIQUE (Au pays de Descartes...)
- 5 lettres, nom féminin en O: objet ou ornement ayant la forme d'une olive... Aïe, aïe, c'est dur... euh... OLIVE! bravo! (verte ou noire?).

Voilà, et maintenant si vous tenez à ne pas rester "nul", entraînez-vous (un dictionnaire suffira) pour devenir "expert" ou même "Maître Vocabulon", diplôme inclus dans la boîte. Avec dix diplômes (et 40 francs) renvoyés chez Larousse, vous aurez droit au badge et au diplôme officiel de "Maître Vocabulon". Merci Larousse...

EN BREF:

type de jeu: en 7 lettres, nom féminin en S: "union de plusieurs personnes en vue d'un but déterminé"
nombre de joueurs: de 2 à 6
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 4/10
nous aimons: en 3 lettres, adverbe en N: "particule négative opposée à oui"...



GRAND CRU

Editions Jean-Parent

matériel:

- un plateau comportant trois circuits concentriques reliés aux angles par des cases "Grand Cru".
- 600 fiches "questions-réponses" (avec 6 questions par carte)
- 7 pions
- un dé
- 100 cartes "château" réparties en "Grand Cru", "Grand Cru Classé", et "Premier Grand Cru Classé".

but du jeu:

parvenir au centre du plateau en répondant aux questions.

le jeu:

les pions des joueurs sont placés sur la case départ (case "Grand Cru" grise). Les cartes "château" sont placées au centre du plateau. A son tour, un joueur lance le dé et avance son pion. S'il arrive sur une case normale (grise), une question lui est posée, déterminée par le chiffre du dé (pour 1, la première question de la fiche, pour 2, la deuxième...).
S'il donne la bonne réponse, le joueur gagne la fiche question, qu'il pose devant lui. S'il ne répond pas, ou mal, il passe la main et rejette la fiche.
Certaines cases correspondent à divers événements pour le joueur (verres, soleils, bouteilles ou paniers) qui peuvent être soit des avantages (choix de catégorie de questions...) soit des pénalités (passer deux tours). Les cases "Grand Cru" placées aux angles des trois circuits correspondent entre elles par des cases "château".
L'arrivée sur ces cases permet au joueur de tirer la première carte "château" s'il possède au moins trois fiches questions. S'il n'en possède que deux, il doit d'abord répondre à une question. S'il n'en possède pas ou qu'une seule, la case est considérée comme une case normale. Lorsque la carte tirée correspond à la case "Grand Cru" sur laquelle le joueur se trouve, celui-ci peut "monter d'un étage" (il conserve la carte), c'est-à-dire s'approcher du centre, non sans avoir rejeté toutes ses fiches questions. Lorsque la carte tirée ne correspond pas (par exemple s'il tire une carte "Grand Cru Classé", alors que la case est "Grand Cru", le joueur perd la main.
Le premier joueur qui atteint la case centrale du plateau (il possède donc une carte "château" de chaque type) est déclaré vainqueur.

commentaires:

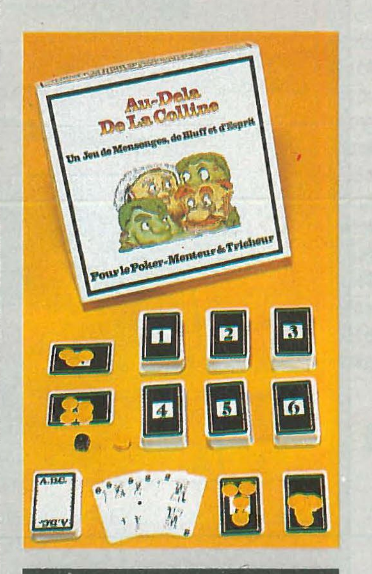
un *Trivial Pursuit* sur le vin? Pourquoi pas... Hélas, ce nouvel avatar n'est vraiment pas une réussite. Une obscure règle de jeu qu'il faut lire trois fois pour essayer de deviner ce qui n'y est pas indiqué et un ensemble de questions vraiment indigentes.
Sur les 3 600 questions-réponses (le *T.P.* en possède 6 000 au départ), 1 200 sont posées deux fois: une fois en questions "ouvertes" et une deuxième fois en questions à choix multiples. Le comble, c'est que les fiches sont numérotées et que les questions qui ont servi deux fois se retrouvent sur des fiches dont les numéros se suivent!
A noter aussi une feuille d'Errata incluse dans la boîte ne rectifiant pas moins de 46 erreurs. Il aurait peut-être été plus judicieux de commencer par relire les questions avant l'édition!
Bref, ce *Grand Cru* n'est qu'une infâme piquette.

EN BREF:

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: de 1(!) à 12 (à plusieurs ce n'est déjà pas très drôle, mais tout seul...!)
présentation: 8/10
clarté des règles: 4/10
originalité: 4/10
nous aimons:

AU-DELA DE LA COLLINE

(The Gameworks, distribué par Imex Management)



matériel:

- 72 cartes numérotées de 1 à 6
- 1 100 cartes questions réparties en six paquets numérotés
- 25 jetons
- un dé

but du jeu:

réussir à faire prendre des cartes questions à ses adversaires. Dès qu'un joueur en possède quatre, il a perdu.

le jeu:

les six paquets sont placés au centre de la table, les cartes numérotées sont battues et cinq d'entre elles sont distribuées au premier joueur. Celui-ci regarde ses cartes et doit annoncer la valeur de sa donne, sur le principe du poker: paire, deux paires, brelan, full, carré et poker.
Il peut soit annoncer la valeur exacte, soit bluffer. Chacun des autres joueurs déclare alors s'il accepte l'annonce. Si personne ne l'accuse de bluffer, le joueur passe son jeu à son voisin de gauche qui peut changer jusqu'à trois cartes pour tenter d'améliorer la donne. Il doit alors déclarer un jeu supérieur à l'annonce précédente. Si quelqu'un accuse le joueur d'avoir menti sur son annonce, celui-ci montre son jeu: s'il a effectivement bluffé, le dénonciateur gagne un jeton et lance le dé pour déterminer dans quel tas de cartes il prendra la question destinée au menteur (chaque tas correspond à un thème). Si l'accusé répond correctement, rien ne se passe; sinon il garde la carte et la pose devant lui. En revanche, si l'accusé n'a pas menti, c'est au délateur qu'une question est posée. De même, il garde la carte s'il répond mal. Lorsqu'un joueur possède un jeton, il peut "assurer" une question. Pour ce faire, lorsque le thème est déterminé par le dé, il paye un jeton pour que, même s'il répond mal, la carte ne lui soit pas donnée (s'il répond bien, il a donc gâché un jeton).
Un joueur ne peut détenir deux cartes du même thème. Si on lui pose une question dans un thème qu'il possède déjà et s'il répond bien, non seulement il ne garde pas la carte, mais de plus il se débarrasse de celle précédemment acquise. S'il se trompe, il ne garde que l'ancienne carte et perd un jeton (s'il en possède).
Un joueur a perdu lorsqu'il possède quatre cartes de quatre thèmes différents.

commentaires:

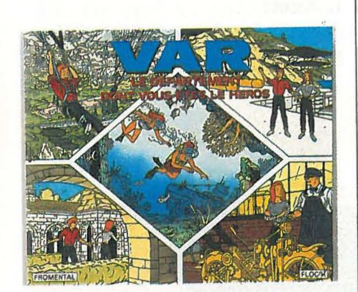
poker menteur + questions-réponses = *Au-delà de la colline*. Une équation encore inconnue, qui n'a, bien entendu, pas l'attrait du poker, mais qui apporte un petit plus aux jeux de questions. Le plus intriguant dans ce jeu est tout de même son titre... mais où ont-ils été chercher ça? Si le jeu n'est pas passionnant, il n'en est pas moins sympathique. Les questions sont originales, car elles portent sur des sujets inhabituels (le corps, la beauté et la mode, la santé, l'argent, les gens, les loisirs), mais sont dans l'ensemble un peu trop simples (choix multiple à trois solutions), ce qui entraîne une durée des parties un peu excessive.

EN BREF:

type de jeu: questions-réponses "amélioré"
nombre de joueurs: de 4 à 6
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 4/10
nous aimons:

VAR: le département dont vous êtes le héros

Dans la série des "livres dont vous êtes le héros", un nouvel album: *VAR*. 64 pages palpitantes et de nombreuses illustrations format 30×26. Comme son nom l'indique, le scénario se déroule dans le département. Les auteurs vous proposent de retrouver un message en 96 étapes tout en découvrant l'activité industrielle, économique et touristique de ce pays de charme qui compte parmi ses ports l'un des plus connus de la planète: St Tropez.



L'AVENTURE DU XXe SIECLE

Le jeu

Pour leur édition 88 de *L'aventure du XXe siècle*, les éditions Hachette/Le Chêne ont ajouté un livret intitulé *Le jeu*.
Il s'agit d'un jeu de questions se rapportant, bien entendu, aux événements de notre siècle, jouable seul ou à plusieurs.
A chaque page paire du livret, on trouve deux colonnes correspondant chacune à une année (on commence à l'année 1900 et on finit à l'année 1987). Six questions réparties en trois niveaux de difficulté portent sur chaque année. Si l'on donne la bonne réponse (à vérifier sur les pages impaires), on marque des points (en fonction de la difficulté, bien entendu).
A plusieurs, le but est de marquer le plus possible de points en un temps donné ou bien d'atteindre le premier un nombre de points fixé à l'avance (500, par exemple).

En pratique, les joueurs sont questionnés tour à tour par le voisin de droite qui ouvre le livret au hasard et annonce l'année. Le joueur choisit le niveau de difficulté en fonction de sa connaissance de la période et répond, s'il le peut, à la première question. S'il répond juste, il marque les points attribués et répond à la question suivante. Le joueur continue alors d'être interrogé dans la limite de dix bonnes réponses, mais n'a plus le choix du niveau de difficulté. Dès qu'il se trompe ou atteint la limite des dix questions, on passe au joueur suivant.

Bien évidemment, le livret n'est pas inépuisable (à raison de six questions par année, cela fait un total de cinq cent vingt-huit questions), mais il permet tout de même de jouer un certain nombre de fois.

Même si le terme jeu ne s'adapte pas tout à fait à ce questionnaire, il n'en reste pas moins qu'il vous permettra de passer plusieurs bonnes soirées, en famille ou entre amis, à voyager dans ce siècle fertile en événements. (1180 pages. 395 F Le Chêne/Hachette)



LOVE TRIVIA

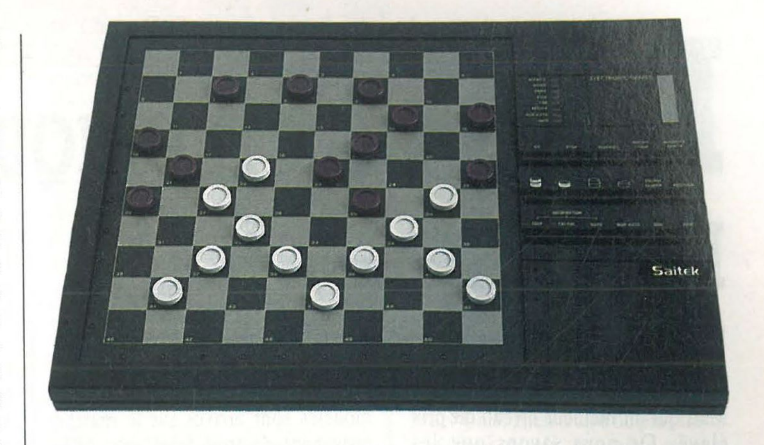


"Tout ce que vous voulez savoir sur l'amour, osez le demander." Présenté par Betty Boop, un jeu sur la séduction. Un jeu séduisant ? A suivre... bientôt dans nos colonnes.

MAGASINS

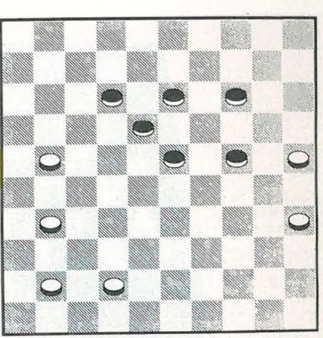
Deux nouveaux magasins:
• Cellules grises à Melun, 5, rue Guy Baudouin, 77000 Melun. Tél: 64 09 21 36.
• à Lyon, 99, avenue des Frères Lumière, 69008 Lyon.

Cette rubrique a été réalisée avec la collaboration de F. Cayla, J.-M. Dessal, R. Sublett.

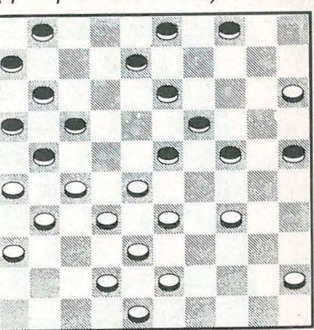


ELECTRONIQUE : LES DAMES AUSSI

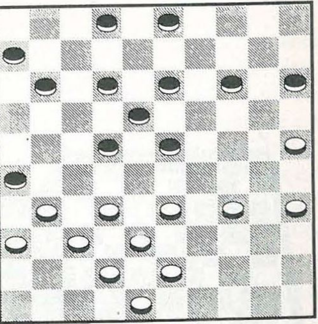
S'il ne se passe pas de mois sans qu'une nouvelle machine électronique d'Echecs n'apparaisse, la sortie d'un "ordinateur" jouant aux Dames (les "vraies", bien sûr, sur le damier 10 × 10) est un événement à saluer. Nous ne connaisssions jusqu'à présent que le *Dames Challenger* de Fidelity' s Electronics (voir *J&S* n° 12). Voici *Electronic Dames* de Saitek.
Première bonne surprise, le prix ! Un appareil bien présenté pour 800 francs, voilà qui est fort raisonnable.
L'utilisation en est aisée grâce au système de plateau "sensitif" qui a fait ses preuves sur nombre d'échiquiers (ouf !, il n'est pas nécessaire de connaître la rébarbative notation employée aux Dames).
Et le niveau ? Certes, il est encore bien loin d'atteindre celui d'un bon joueur de club. Mais, situé entre le jeu "familial" et celui de compétition, il permettra au non-initié de progresser en corrigeant ses plus grossiers défauts. Car si la bibliothèque d'ouvertures est vraiment limitée (3 coups dans l'ouverture la plus usitée), le programme développe plutôt correctement ses pièces en début et en milieu de partie. Voilà la seconde surprise agréable ! Hélas, "aveugle" à long terme, la machine ignore les débordements et laisse ainsi souvent passer à Dame les pions de l'adversaire. Mais attention : au niveau tactique, elle se montrera autrement moins négligente comme le montrent ces trois exemples, avec (entre parenthèses) le temps qu'elle a mis à trouver la solution. Ferez-vous aussi bien qu'elle ?



1. *les noirs jouent et gagnent (quelques secondes)*



2. *les noirs jouent et gagnent (2 minutes)*



3. *les noirs jouent et gagnent (30 minutes)*

Solutions :

1. 1. ... (14-20) ; 2. 25x14 (24-30) ; 3. 35x24 (23-29) ; 4. 24x33 (13-19) ; 5. 14x23 (18x16) (N+)
2. 1. ...(17-22) ; 2. 27x20 (25x14) ; 3. 26x17 (11x22) ; 4. 28x17 (14-20) ; 5. 15x24 (19x26) et le pion 17 tombe peu après (N+2)
3. 1. ... (23-28) ; 2. 32x23 (18x40) ; 3. 35x44 (22-27) ; 4. 31x22 (14-20) ; 5. 25x14 (3-9) ; 6. 14x3 (12-17) ; 7. 3x21 (26x50) (N+)

ECHECS ELECTRONIQUES

DU NEUF AVEC DU VIEUX

Dans chaque numéro, nous présentons les dernières nouveautés des machines les plus performantes. Mais qui dit meilleur niveau dit prix élevé. Or nous savons que les moyens du Père Noël sont parfois limités. Voici donc quelques machines plus accessibles... et qui seront plus faciles à battre !

Il y a un an (*J&S* nº 48), nous vous avions présenté vingt micro-ordinateurs d'Échecs à des prix abordables. Depuis cette date, de nouveaux modèles sont arrivés sur le marché provenant de trois fabricants différents, Novag, Saitek et Fidelity Electronics. Mais si la présentation est effectivement différente des modèles précédents de ces firmes, les programmes ont souvent plus qu'un air de déjà-vu : les trois nouveautés Fidelity sont ni plus ni moins des programmes de 1982, 85 et 86 habillés différemment ; ceux de Saitek sont dérivés de l'*Express 16K* de l'an dernier. Quant au *Supremo* de Novag, c'est tout simplement un *Super Constellation* avec quelques petits changements.

Il revient pourtant à Saitek d'avoir ajouté une fonction d'entraînement tout à fait intéressante. Le joueur est invité à essayer de retrouver les coups joués par huit grands champions dans une de leurs parties célèbres : Murphy, Steinitz, Rubinstein, Capablanca, Adams, Fischer, Spassky et, bien sûr, Kasparov.

Pour guider l'utilisateur pas à pas, un livre de 200 pages, très bien conçu, est fourni avec la machine. Un bon point pour la firme de Hong Kong.

Pour sa part, Fidelity a confié à un designer italien la conception de l'enveloppe de ses machines qui commençait à dater sérieusement, d'où le nom des machines, *Designer 1 500, 2 000* et *2 100.*

NOVAG

1. Escort

(9,3 × 5,5 × 1,8 cm - 50 g - 2 K de ROM)



C'est très exactement le même appareil que le *Solo* déjà présenté, mais inclus dans un échiquier de voyage très bien conçu avec de jolies pièces Staunton miniatures. Indiscutablement une réussite pour la présentation et la miniaturisation. En revanche, le programme est très faible, mais pour le prix, on ne peut exiger un Maître ! Fonctionne pendant 1 000 heures avec 4 piles alcalines LR03.
Prix : environ 300 F.

2. Alto
(27,5 × 27,5 × 2,7 cm - 700 g - 16 K de ROM)
Bonne présentation, programme de niveau moyen (1 600 Elo), fonctionne sur adaptateur ou avec 6 piles LR6. On peut lui reprocher son absence d'écran, mais les fonctions sont tout de même en nombre acceptable pour un appareil de ce prix. Sa couleur « faux bois » n'est pas très heureuse.
Prix : environ 1 100 F.

3. Supremo
(30 × 27,5 × 2,7 cm - 850 g - 32 K de ROM)
Un bel échiquier semi-sensitif noir et argent, 16 touches agréables permettant d'accéder à de très nombreuses fonctions, un écran à 4 caractères qui donne beaucoup d'informations, une horloge de microprocesseur qui va vite et un programme pas du tout facile à battre, voilà un ensemble de prestations qui fait de *Supremo* une belle réussite pour un prix raisonnable, adaptateur compris (il marche aussi sur piles : 6 LR6). Quand on étudie bien le programme, on se rend compte qu'il est très voisin du *Super Constellation* avec un peu moins d'ouvertures : 1 500 coups, tout de même, et moins d'algorithmes de finales. Or le *Super Constellation* coûtait 4 000 F en 1984 et n'avait pas d'écran ! Le *Supremo* est un des meilleurs rapports qualité-prix, non seulement de Novag, mais de tous les produits actuellement sur le marché.
Prix : environ 1 750 F.

SAITEK (KASPAROV CHESS COMPUTERS)

4. Cavalier
(17,2 × 13,5 × 2,7 cm - 250 g - 16 K de ROM)
Cet appareil ressemble comme deux gouttes d'eau à l'*Express 16 K* qu'il remplace. Deux changements seulement par rapport au modèle précédent qui était un excellent produit.

Tout d'abord la couleur, cases noires et grises, jolies, mais un peu trop sombres et pas assez différenciées. De plus, aux 16 touches de l'*Express 16 K*, s'ajoute une 17e : Coach, qui donne accès aux huit parties d'entraînement. Un bon produit qui fonctionne sur piles (3 LR6, 250 heures d'autonomie).
Prix : environ 950 F.

5. Team-Mate
(33,5 × 25,5 × 4 cm - 900 g - 16 K de ROM)
C'est exactement le même produit que le *Cavalier*, mais avec des dimensions très différentes, car c'est une machine de salon et non de voyage (encore qu'elle soit tout à fait transportable). Même programme, mêmes couleurs, même gamme de touches, même fonction d'entraîneur. Le prix est un peu plus élevé, mais très correct. Au contraire du *Cavalier*, le *Team-Mate* fonctionne au choix sur piles (4 R14C, 250 heures d'autonomie) ou sur courant avec un transformateur en option. A noter que l'introduction des piles et leur remplacement ne sont pas très commodes.
Prix : environ 1 200 F.

6. Conquistador
(41,7 × 28,5 × 3,8 cm - 1 250 g - 16 K de ROM)
Même programme que le *Cavalier* et le *Team-Mate* et presque la même présentation que ce dernier. Quelques différences tout de même :
– dimensions plus grandes ;
– présence de deux écrans pour comptabiliser les temps des Blancs et des Noirs ;
– horloge du microprocesseur plus rapide de 50 %, ce qui accroît la force de jeu.
Fonctionne comme le *Team-Mate* sur piles (4 R14C, 250 heures d'autonomie) ou sur secteur avec un transformateur en option. Même défaut que le *Team-Mate* pour mettre ou retirer les piles.
Prix : environ 1 500 F.

FIDELITY ELECTRONICS

7. Designer 1 500
Sous ce nom et cette présentation assez réussie se cache le programme du *Chess Challenger Sensory 8* qui date de 1982. C'est dire que ce « nouveau » produit de Fidelity n'apporte pas grand-chose à la grande famille des micro-ordinateurs d'Échecs. Il est surprenant que la grande firme de Miami n'ait pas choisi un meilleur programme pour équiper cet appareil « bas de gamme » qui n'a vraiment que son « physique » pour lui.
Prix : environ 1 500 F.

8. Designer 2 000
(même présentation que le Designer 2 100)
Là encore le programme est bien connu puisqu'il s'agit de l'*Excellence Challenger* que nous vous avons présenté en 1985 dans notre numéro 35. A part la présentation, rien n'a changé, ni les fonctions ni la bibliothèque d'ouvertures ni les niveaux. Un programme vieux de trois ans, mais qui tient encore très bien sa place.
Prix : environ 2 150 F.

9. Designer 2 100
(notre photo n° 7, 29,5 × 29,5 × 2,4 cm - 886 g)
Cette fois, c'est le *Par Excellence* présenté dans notre numéro 42 qui se cache derrière le *Designer 2 100*, 2 100 voulant dire 2 100 Elo... aux États-Unis. Rien à dire de plus sinon que, pour ce prix, on trouve aujourd'hui des échiquiers électroniques en bois d'un niveau comparable.
Prix : environ 2 800 F.

CONFUSION A ALMERIA

Trois jours avant que ne commence le huitième championnat du monde des micro-ordinateurs d'Echecs à Almeria (Espagne), l'organisateur, M. Cuesta, décidait de tout annuler en raison du désengagement de denière minute de son principal sponsor. David Levy, président de l'ICCA (International Computer Chess Association), prenait alors la décision de faire se dérouler tout de même les épreuves, sans sponsors, sans l'organisateur et... sans journalistes!

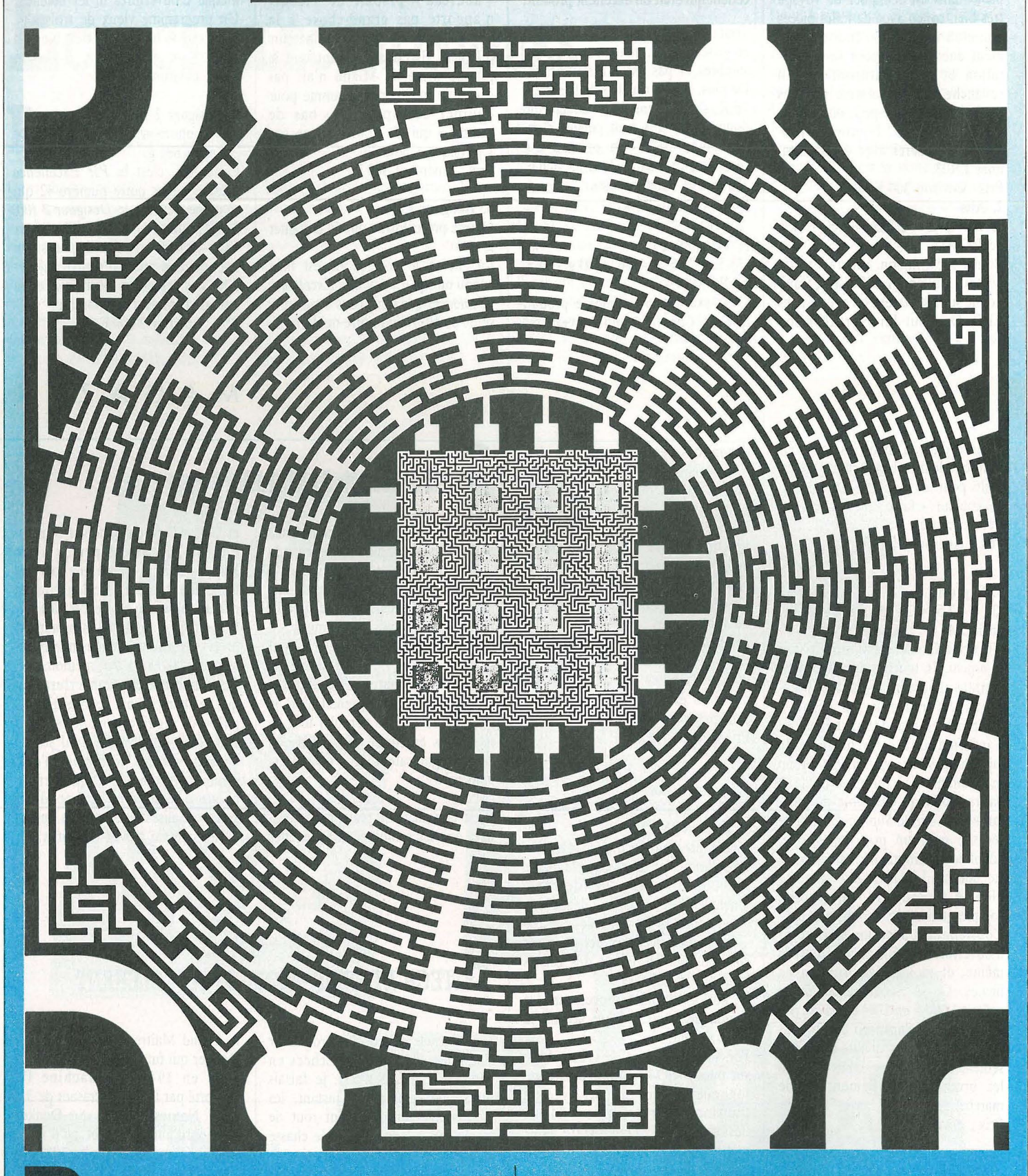
C'est donc dans la plus grande intimité que les prototypes de Hegener et Glaser l'ont emporté sur ceux de Fidelity Electronics par 19 à 13. Richard Lang a encore une fois pris le meilleur sur les Spracklen, comme ce fut toujours le cas de 1985 à 1987. Cependant, l'absence d'informations précises sur la vitesse des microprocesseurs, la taille des mémoires et des bibliothèques d'ouverture fait que ce championnat confidentiel n'a guère de signification: il est malheureusement possible qu'il soit le dernier, car ces prototypes n'ont, n'importe comment, plus grand-chose à voir avec les produits commercialisés et des firmes importantes comme Novag et Saitek.

HITECH ET DEEP THOUGHT ACCELERENT

Dans l'article intitulé "Un ordinateur champion du monde d'Echecs en l'an 2000?" (*J&S* n°53), je faisais remarquer que, pour l'instant, les gros ordinateurs n'avaient tout de même mis à leur tableau de chasse qu'un seul Maître International, l'Américain Formanek. Mais voilà que les choses s'accélèrent.
Dans l'US Open, disputé à Boston au mois d'août, *Deep Thought* a battu le MI canadien, d'origine soviétique, Igor Ivanov qui est l'un des plus forts joueurs d'open d'Amérique du Nord (Elo 2 510) (1).
Pour ne pas être en reste, du 22 au 25 septembre, *Hitech* a livré un match défi en quatre parties contre le Grand Maître américain Arnold Denker qui fut champion des Etats-Unis en 1944. La machine l'a emporté par le score écrasant de 3,5 à 0,5. Notons toutefois que Denker a aujourd'hui 74 ans et qu'il n'est devenu Grand Maître qu'en 1982 par une décision de la FIDE. Son Elo n'est "que" de 2300.

(1) Cette partie est commentée dans le numéro de novembre de la revue Europe-Echecs.

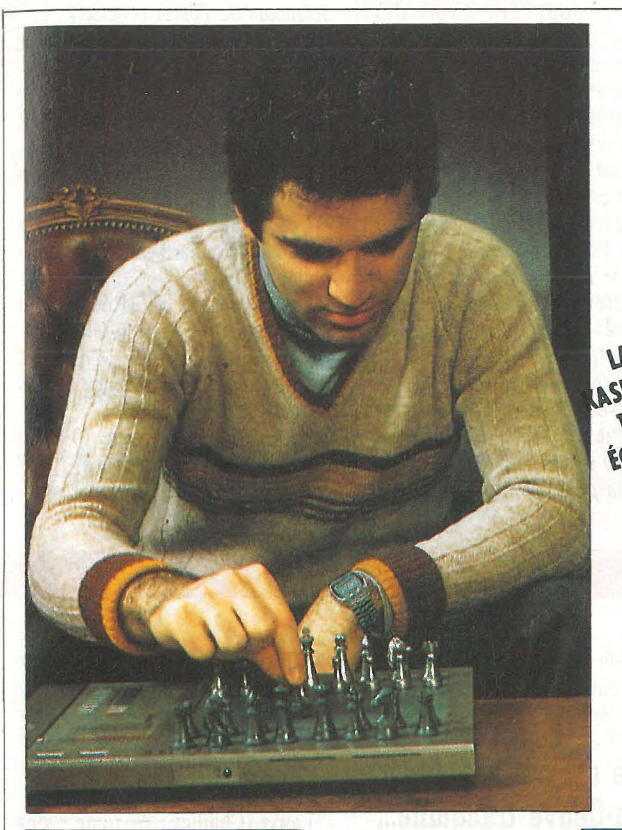
CASSE-TETE



PROFONDEURS XVII

Etiez-vous parvenu à sortir du précédent niveau reproduit en réduction au centre? Il faut maintenant rejoindre son issue (voir solution page 120) à la sortie de celui-ci. Un peu de courage... Car cette fois vous approchez de votre but. Dans le prochain numéro, en parvenant au dernier niveau, vous émergerez définitivement de ces profondeurs!

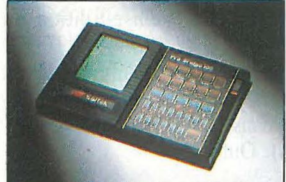
Dans le prochain numéro, solution et...fin!



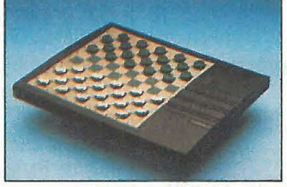
LA GAMME COMPLÈTE KASPAROV COMPTE PLUS DE 12 MODÈLES, DONT DES ÉCHIQUIERS DE VOYAGE AU RAPPORT QUALITÉ-PRIX TOUT A FAIT EXCEPTIONNEL

CHANGER DE NIVEAU AVEC KASPAROV SAITEK

Leader mondial en matière de technologie des ordinateurs d'Echecs, KASPAROV présente les dernières avancées en prestations, design et performances.
Garry KASPAROV lui-même a mis la main à la réalisation des produits présentés ci-contre.



PRO-BRIDGE 100
D'un rapport qualité prix étonnant; avec le Pro-Bridge 100 apprenez et progresser - 4 niveaux de difficulté, du joueur débutant au joueur occasionnel. Un grand écran LCD affiche vos cartes et celles du MORT.



JEU DE DAMES ELECTRONIQUES
Très puissant programme de 16K; convient aussi bien au joueur débutant qu'au joueur de club - 11niveaux de jeu, damier sensitif enregistrant automatiquement les déplacements.



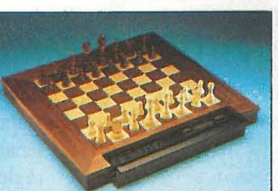
CAVALIER
Un des plus puissants échiquiers électroniques de voyage - Ses 17 niveaux de jeux, sa vaste bibliothèque d'ouvertures et ses études de parties, font du CAVALIER l'outil indispensable de tous les fanatiques du jeu d'échecs.



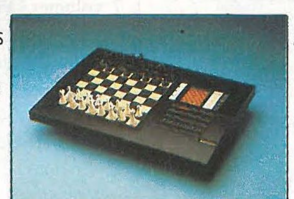
BACKGAMMON
D'une ligne racée et élégante, il cache un puissant programme de 7 niveaux - Les joueurs fanatiques ou occasionnels apprécieront son tablier sensitif et ses nombreuses fonctions.



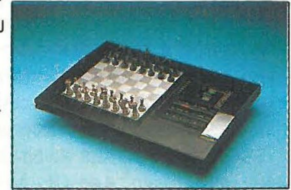
BATAILLE NAVALE ELECTRONIQUE
Son succès n'est plus à prouver - Avec ses quatre possibilités de jeu ses effets sonores et visuels spéciaux, son utilisation très simple et son prix très compétitif.



LEONARDO
Ce qui se fait de mieux en matière d'ordinateur d'Echecs. Superbe auto-répondeur en bois aux dimensions réglementaires. Vraiment modulaire : déjà plusieurs modules disponibles à des prix raisonnables.



SIMULTANO
Une révolution dans le monde échiquéen. Ses 64 niveaux de jeu, son échiquier sensitif doublé d'un échiquier LCD permettant de jouer 8 parties en simultanée et de communiquer de nombreuses informations et sa bibliothèque programmable font du Simultano l'adversaire idéal de tous les joueurs chevronnés.



CONQUISTADOR
Un des derniers nés de la gamme Kasparov. Ses performances, ses fonctions pédagogiques et son design élégant ne manqueront pas de séduire tous les joueurs d'échecs.

Distributeur officiel : **TRANSECOM**
Parc d'Activités Les Doucettes - 12, avenue des Morillons - 95140 Garges-Les-Gonesses

NOEL PERSO

partiront pour *Les Croisades* (Kœnig-Poche Nathan). Cette initiation les aidera à confectionner les *Dix masques historiques à assembler* (Casterman).
Ces épreuves passées, retrouvez-vous pour festoyer ! *Fêtes, coutumes et gâteaux* (C. Bonneton Editeur) agrémenteront le repas du guerrier. Pour la veillée de Noël, *Le Guide de l'amateur de pain* (Poilâne-Laffont, très belles illustrations) vous fera partager son festin. Bon appétit !
Et pour commencer l'année en beauté, vous n'aurez qu'à répertorier sur le *Carnet d'adresses des Dames du temps jadis* (95 F), et sur l'*Agenda perpétuel enluminé des Seigneurs de l'enfer* (Glénat) ;
- *Les Yeux du marais* (M. Régnier - Edition du Lombard) ;
- *Balade au bout du monde* (Vicomte et Makyo ; le 4e tome sort en novembre, si si !-Glénat) ;
- *Le Crépuscule des elfes* (Hausman et Dubois-Air libre) ;
- *Les Sept Vies de l'épervier* (Cothias et Guillard ; 4e tome : Hyéronimus-Glénat) ;
- *Les Ecluses du ciel* (Rodolphe et Allor ; tome 4 : Avalon-Glénat) ;
- *Les héros cavaliers* (Cotias et Rouge ; tome 2 : La Grande Ourse-Glénat) ;
- *Aria* (Weyland ; tome 10 : Œil d'ange-Edition du Lombard) ;
- *Yvanaëlle* (mêmes références) ;

Aventuriers des jeux de rôle, ne faites pas confiance au père Noël ! Il ne comprend pas pourquoi vous jouez à "l'Appel de Loulou", à "Dédé" ou à "JR, je t'aime". Si vous ne lui donnez pas d'ordre précis, vous allez encore vous retrouver avec un coffret du parfait petit chimiste.

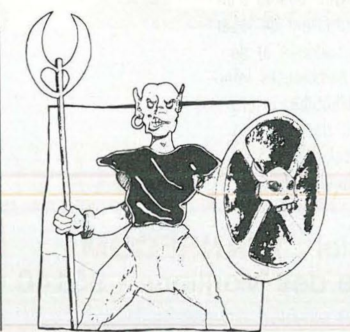
Des idées ? Vos Investigateurs ont parcouru le vaste monde pour vous en rapporter une pleine hotte. Et si vous ne savez comment choisir, vous pouvez lancer les dés*.

MON MEDIEVAL EST FANTASTIQUE !

Des hordes de joueurs déferlent dans ce monde au fil de nuits blanches pour y vivre, d'aventure, une seconde vie. Mais les supports manquent parfois pour agrémenter ces épopées héroïques. Stop aux négligences ! Vos serviteurs zélés vous apportent les références historiques ou imaginaires nécessaires. Tout, vous devez tout savoir de *La Vie au Moyen Age* (R. Lelort-Points Histoire), *Des seigneurs et paysans* et de *La Société chevaleresque* (Duby-Champs Flammarion). Bien plus précis, *Le Costume, l'armure et les armes au temps de la chevalerie* (L.H. Funchen-Casterman), et *Le Blason* (Que sais-je ?) fourmillent de détails.

* *à 100 faces, par exemple, 45 F dans vos boutiques préférées.*

Pour bâtir vos forteresses, *Châteaux forts, images de pierres des guerres médiévales*, et *Places fortes, bastions du pouvoir* (Edition Rempart, collection Patrimoine vivant, 57 F, disponibles à Rempart, 1, rue des Quillemites, 75004 Paris), ainsi que le premier tome de *L'Encyclopédie médiévale*, consacrée à l'architecture (Viollet-le-Duc-Inter livre).
Ne manquez pas de loger dans ces donjons *Sorciers, Rêveurs et Démoniaques* (O. Béliard-Stock Plus) qui s'inspirent de *L'Histoire de la magie* (de P. Christian-Artefact, 142F) et de *La Vie quotidienne des alchimistes au Moyen Age* (de J. Hutin-Hachette) pour y élaborer leurs *Crimes rituels et magie noire* (G.Franklin-Payot, 80 F). *Les Nains et les Elfes au Moyen Age* (Lecouteux-Imago) auront bien du mal à lutter contre ces forces ténébreuses. Après avoir découvert *Chevaliers et châteaux forts* (Brochard-Poche Nathan), les aventuriers en herbe



Dames du temps jadis (85 F, chez Solar), dates et coordonnées que vous ne voudrez pas oublier.

La vie est un long roman-fleuve tranquille...

Plus rien ne vous échappe du monde médiéval. Votre imagination fertile ne demande plus qu'à se nourrir d'images fictives pour donner vie à vos héros.
Dans la cité de Lankhmar, les destins de Fafhrd, Barbare du Nord et de Souricier Gris, voleur citadin, s'unissent et constituent *Le Cycle des Epées* (Leiber-6 volumes, Presses Pocket). Avec *Le Cycle de Terremer*, penchez-vous sur un monde de sorcellerie. Ursula Le Guin a su admirablement retracer la quête de cet *Art Etrange* (3 volumes, Presses Pocket).
Ailleurs, d'autres héros, d'autres mondes :
Le Cycle d'Ambre (R. Zelazny-7 volumes, Presses Pocket), et *Le Cycle de l'enfant de nulle part* 2 volumes, mêmes références) ; *Le Maître des dragons* (J. Vance-Presses Pocket) ; du même auteur, *Le Cycle de Cugel l'Astucieux* (2 volumes, J'ai lu) ; enfin *Le Roi entêté* et ses suites de L. Sprague de Camp.

...Des bulles pour les fêtes...

Et en plus, il faut vous faire un dessin ? Soit ! De BD, nous osons sans fioriture vous livrer une liste brute (rébarbatif, isn't it ?), mais non exhaustive, de titres alléchants :
- *Les Chemins de Malfosse* (Bardet, Dermaut- 4 tomes chez Glénat) ;
- *Tristan* (Plisson et Cornen ; 3e tome à paraître : *L'Appel des druides* (Dargaud) ;
- *Percevan* (Fauche, Leturgie et Luguy ; on attend le 7e volume : *Les*
- *Les Aventures d'Alef-Thau* (Jodorowski et Arno-Humanoïdes Associés) ;
- *Cranach de Morganloup : le voyageur des portes* (Convard et Venal-Edition du Lombard) ;
- *Vasco* (Chaillet ; 6e tome : *Les Ténébres sur Venise*-Edition du Lombard).
H. Pratt lui aussi s'inspire de cet univers pour y plonger Corto Maltese dans *Les Helvétiques* (Casterman). Ouf ! ! !

Rien que pour vos jeux

Soyons plus précis. Voici pour chacun de vos jeux préférés une sélection de scénarios, suppléments et autres "extensions" ; bref, tout pour y jouer plus et mieux.

• ***Donjons et Dragons, Règles de Base, Expert, Compagnon* et *Avancées*** (TSR, Transecom)
- En francais, le scénario *Rahasia* semble être le mieux conçu parmi les six disponibles. Trois scénarios sont parus pour les règles *Expert*, dont *La Malédiction de Xanathon*, le dernier en date (60 à 65 F). L'édition française de *Donjons & Dragons Règles Avancées* s'enrichit du *Manuel des monstres* (145 F), d'une campagne, niveaux 1 à 8 : *Le Temple du mal élémentaire*, et, enfin, de deux séries de scénarios : U1 et U2 (*Le Sinistre Secret de Saltmarsh, Les Dangers de Dunwater*), et DL1.2, DL3.4.5 ; les célèbres *Dragon Lance*, des niveaux 4 à 8 pour 105 F et 185 F. TSR, en VO, propose *Greyhawk Adventures* (140 F), plein de nouveautés pour ce monde créé par G. Gygax (lui même !) : monstres, objets

magiques, sortilèges... Pour 89, TSR, toujours, sort un calendrier aux couleurs de Forgotten Realms (79 F)

• ***Jeu de Rôle des Terres du Milieu*** (ICE, Hexagonal)

Dunedain, Numenorien, et grandes figures de l'Est.
Unwin Paperbacks, éditeur anglais, publie un guide des noms et événements dans le monde fantastique de J.R.R. Tolkien (grand inspirateur du jeu, si vous ne le saviez pas encore ! ! !) : *The Complete Guide to Middle Earth* de R. Foster.
Feerik est un fanzine qui ne vit que pour Tolkien. A découvrir !
Prince August et Grenadier ont donné corps à des figurines pour *JRTM*, mais Grenadier s'est dispensé de sortir les grands personnages !

• ***Légendes, Premières Légendes*** (Jeux Descartes)
Une réunion de quatre scénarios

Payot) ; *Les Celtes et la civilisation celtique* (Markale-Payot) ; *Les Celtes* (de Kruta et Szabo-Hatier ; fort bien illustré, 180 F).
Le charognard est un scénario de *Légendes de la Table ronde* (59 F), légendes qui ont inspiré la littérature. Voici quelques ouvrages à consulter (ou plus !) :
Le Roman du roi Arthur, Lancelot et Perceval (X. de Langlais-Edition d'art) ; *Lancelot, le chevalier à la charrette*, et *Perceval ou le roman du Graal* (Christian de Troyes-Folio) ; *Lancelot et la chevalerie arthurienne* (Markale-Imago) ; *Les Dames du lac* (M.Z.Bradley).
Prince August propose des figurines spécifiques à *Légendes* !

aux traditionnelles pièces médiévales.
- *Loi et Chaos*, fanzine, offre des aides de jeu et scénarios pour *RuneQuest* (Association Belphégor 76, bd de Magenta, 75010 Paris).

• ***Stormbringer*** (Chaosium, Oriflam)
- *L'Octogone du Chaos*, dernière parution en date, contient une campagne, des règles optionnelles et explique comment concevoir des armées.
- A lire ou à relire, *Le Cycle d'Elric* de M. Moorcock, du premier tome, *Elric des Dragons*, au sixième, *Le Navigateur sur les mers du Destin*. (Presses Pocket).

Après *La Moria* (105 F), voici une seconde campagne : Les Rangers du Nord (108 F). ICE, pour la version originale en anglais, nous avait livré tous les secrets de Minas Tirith dans *Cities of Middle-Earth*, et se lance maintenant dans la série *Lords of Middle-Earth* dont on attend le troisième volume sur les créatures. Pour rappel, le premier volume concerne les Immortels (elfes, Maiar, Valar...), et le deuxième les Nazqûl,

pour *Premières Légendes : La Longue Traque* (59 F).
Pour vous documenter (abondamment) sur la civilisation celte, voici quelques titres en vrac ("vra'ch", en breton) :
La Mythologie celtique (Y. Brekilien-Marabout) ; *Comment vivaient... les Celtes* (Place Robin-Nathan) ; *La Religion des Celtes* (De Uries-Payot) ; *Les Druides* (Le Roux-Puf) ; *Les Gaulois* (Grenier-

• ***RuneQuest*** (Chaosium,Oriflam)
- *Le Maître des Runes* (149 F) . Premier complément de la traduction, il offre d'indispensables précisions, un scénario et un écran.
- Chaosium pour l'édition anglaise propose deux extensions remarquables : *Land of Ninja*, un médiéval japonais de qualité et *Griffin Island* (135 F), une campagne.
- Ral Partha France a concu des figurines pour *RuneQuest* qui s'ajoutent



- Le fanzine, *Pan-Tang*, se consacre uniquement à *Stormbringer*. (1, rue Max-Jacob, 81100 Castres). Le fanzine, *Légendes des Mites*, a consacré son premier numéro au tandem Moorcock-*Stormbringer*. (55, rue de la gare, 94230 Cachan).

• ***Hawkmoon*** (Oriflam)
Moorcock, toujours, réitère avec un futur médiéval où la science, très développée, veut dire danger ! Presses Pocket se charge d'éditer cette *Saga des Runes*, roman d'où est tiré le jeu, sous l'appellation *Cycle de la légende d'Hawkmoon*. *Le Dieu Fou*, tome 2, sort en décembre et fait suite au *Joyau Noir*.

• ***Rêve de Dragon*** (Ludodélire)
- Toujours d'excellente qualité, les extensions de D. Gerfaud paraissent désormais chez Ludodélire : *L'Empire du roi joueur*, *Le Sacré pinceau à barbe*, *L'Auberge des derniers voyageurs*, *Un parfum d'oniroses* (69 F pièce).
- Aux "rêveurs" qui franchissent des "portes mystérieuses", nous réservons deux bandes dessinées : *Compagnon du crépuscule* (Bourgeon-2 volumes, Casterman), *La Quête de l'oiseau du temps* (Loisel et Le Tendre-3 volumes, Dargaud).

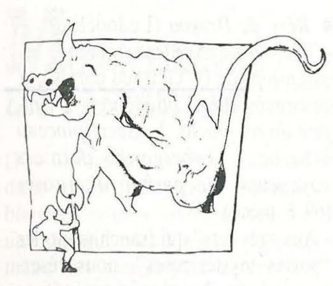
• ***Bushido*** (Fantasy Games, Hexagonal)
- Deux scénarios introuvables ! Alors, pour votre inspiration, voici quelques titres de bandes dessinées :
- *Le Vent des dieux*, tome 4, *Le Lapin-tigre* (Cothias et Adamov-Glénat) ;
- *Kogaratsu*, tome 3, *Le Printemps écartelé* (Michetz et Bosse-Dupuis) ;

- *Ugaki, le serment du samouraï*, et son dernier volume, *L'Escrimeur fou* (Robert et Gigi-Dargaud) ; et la série *Mashemalo* (Kourita et Sorg).
Accompagnez vos lectures de la musique des *Sept samouraïs*, disponible en Compact Disc.

• ***L'Ultime Epreuve*** (Jeux Actuels) et ***L'Œil Noir*** (Schmidt)
Pour une première approche, *L'Ultime Epreuve* permet de se tailler des crocs de lait. *L'Œil Noir*, quant à lui, bénéficie de nombreux suppléments dont *Les Règles Avancées*, le dernier en date. Les systèmes de magie et de combat ont été révisés, mais gare aux excès : les personnages peuvent maintenant courir vers les cimes des 40 niveaux d'expérience.

• ***Warhammer, le jeu de rôle fantastique*** (Games Workshop, Jeux Descartes)
La parution toute récente de la VF va plonger les francophones dans "un univers féroce d'aventures périlleuses". Un ouvrage bien fait, complet, qui réjouira les amateurs du genre...

Le décor était presque parfait



Désormais cet univers vous appartient. Prêt pour l'aventure ?
Alors lumière sur les décors !
Ral Partha France et ses œuvres, toujours très médiévales-fantastiques, encadre ses petites pièces par du gros matériel (chariots, dragons, et le dragon géant, Draco Dracorum).
Citadel se spécialise pour *Warhammer* et ses chaotiques créatures. A noter une (chère !) machine du Chaos (60 F).
A côté des figurines pour *Baston* (les figurines qui craignent ?), Armagedon produit aussi des elfes guerriers en 30 mm.

Le coffret moulage de Prince August vous permettra de forger vos créatures et armées médiévales.

Disposez-les ensuite sur le plateau quadrillé de la Compagnie des Jeux de Rôle (en vente chez tous les spécialistes, ainsi qu'un écran universel pour maître de jeu).

Vous préférez créer un diorama ? Akila vous aide en proposant du matériel en plomb, murs, sols, portes, torches... Mais sachez qu'un bel intérieur pourra coûter jusqu'à 2 000 F et demandera des heures de peinture. Alors pour vos décors (ou ceux de vos charmants bambins), explorez donc les magasins de trains miniatures, vous y trouverez des tapis de sols (80×100 cm pour 44 F chez Busch), des plaquettes de sols, de murs, de la terre, du gazon, des feuillages (31 F le sachet par Woodland Scenics), de la mousse, du lichen (8 à 10 F le sachet chez Busch) et des arbres (10 F pièce).

SCIENCE-FICTION

Fictive, peut-être ! Mais innombrables sont les documents qui traitent de cette science-là. *L'Encyclopédie de poche de la science fiction* (guide de lecture d'Aziza et Girmard-Presses Pocket) et *L'Encyclopédie visuelle de la science fiction* (répertoire de bandes dessinées, idées, cultes...de A. Michel) abondent d'illustrations et de renseignements précieux.
Les plus fainéants se limiteront au Que sais-je, n° 1 426, consacré à la science fiction ! Quant aux romans


dessins : Christophe Bouillet

de SF, ne pouvant tous les citer, vos guides interstellaires ne vous en énuméreront aucun ! Reportez-vous aux œuvres des grands noms du genre, comme Ursula Le Guin, Herbert, Asimov, Van Vogt, Vance, J.P.Farmer...

Starmania

Pour les grands conquérants de l'espace, la voûte céleste ne doit plus receler de mystère. Grâce au *Livre du ciel* (Verdet- Découverte Gallimard), les astronomes en culottes courtes vont *Apprendre à observer le ciel* (Poche Nathan). Ces bases acquises, ils pourront s'embarquer pour des *Histoires...galactiques, Histoires de planètes, Histoires de voyages dans le temps, Histoires de fin du monde ;* (37 volumes en tout qui constituent la grande anthologie de la SF en Livre de Poche) ; et pour se déplacer dans ces espaces infinis, s'inspirer des *Illustrations de vaisseaux* (Dargaud, 4 volumes)

Images et sons

Les auteurs de BD ont imaginé des mondes divers, cocasses ou sanglants, glauques ou caustiques, dans lesquels grouillent humanoïdes et androïdes.

En vrac, quelques séries comme *Jeremiah* (Hermann-Novedi) ; *Beatifika Blues* (Griffo et Dufaux-Dargaud) ; *Valerian* (Christin et Mezières-Dargaud) ; *Incal* (Moebius et Jodorowsky-Humanoïdes Associés).

Les bédéphiles, dignes de ce nom, se rueront, si ce n'est déjà fait, sur *Les Tueurs de Vixit* (Kisler et Ralph-Edition Vent d'Ouest), sur *La Foire aux immortels* et *La Femme piège* (Bilal), sur *Le Major fatal* (Moebius), et sur *La Main des dieux* (Marco Patrito et Darchak-Glénat).

Cinéphiles magnétoscopeurs, à vos cassettes ! Pour un prix modique, envoyez-vous en apesanteur avec de grands classiques comme *2001, l'Odyssée de l'espace ; 2010, l'Année du premier contact* (qui a obtenu quatre oscars pour ses effets spéciaux) ; *Soleil vert, Le Trou noir*, ou *Star Trek*. De quoi vous en mettre plein la vue !

Après les yeux, les oreilles : ambiance SF garantie avec les musiques de films (Compact Disc ou K7) de *Blade Runner, Star Wars, 2001, l'Empire contre-attaque, Le Retour du Jeidi, Metropolis* ou *Willow. Willow* ? Pardon, ça sort le 14 décembre et faut pas le rater ! Nelwyns (nains) et Daikinis se côtoient pour une épopée fantastique aux confins de l'imaginaire.

Nouveau aussi, mais d'un genre différent, *Cyborg*, sauvage et apocalyptique, sera sur vos écrans le 21 décembre.







A ne pas rater, Willow (en haut). Cyborg : apocalyptique... now

pour admirer les suppléments français ; alors tournons-nous vers le matériel anglais !

D'abord *Strike Force* : *Shantilope* (79 F), un scénario.

Star Warrior : simulateur de (haut !) vol (180 F), jeu de plateau à inclure dans les scénarios.

Tatooine Manhut (75 F), un scénario qui permet d'exploiter *Star Warrior*.

Campai g nPack contient des modifications de règles, un écran et une campagne, bien-sûr !

Les décors de science fiction sont évidemment difficiles à transposer sur une table de jeu, mais Armagedon édite tout de même quelques Space Marine, et Ral Partha des pièces pour *Battletech*, le jeu de plateau.

vous aideront : *For your Information* (85 F) ; *Q Manual* (Hello, Mister Q !, 90 F) ; *Game Master Pack* (85 F), qui donnent saveur et réalisme aux exploits de vos agents (grands personnages non-joueurs, fiches techniques de véhicules...).
Tiens, réalisme ! Justement...
En grandeur nature, équipez-vous de l'épingle de cravate enregistreuse (micro et ampli : 980 F), ou du micro-espion (rayon de 100 m : 1 390 F ; vous trouverez ces articles chez Dune), et de la montre de survie aux 20 fonctions ! (289 F). Sautez ensuite dans l'Aston Martin V8 (962 800 F - 235 km/h !), à moins que vous ne préfériez une miniature pour 40 F (Corgi 40 F). Irrésistible ! ! !

Gadgets à gogo

Science fiction n'est pas anticipation ! Les lunettes laser vous en font voir de toutes les couleurs pour 30 F, et votre montre laser vous fait miroiter planètes ou espaces inconnus (590 F). A moins que vous ne lui préfériez la pendule du futur qui représente notre système solaire (à partir de 360 F). Boîtes laser (25 F) et hologrammes autocollants reproduisent en trois dimensions diplodocus et autres gentilles bêtes. Accrochez dans votre vaisseau particulier les hologrammes qui donneront du relief à la vie (à partir de 170 F) ; et sur la combinaison spatiale, enfilez le tee-shirt illustré en trois dimensions (à partir de 165 F). Vous trouverez toute cette panoplie tridimentionnelle au musée de l'holographie .

Ciel, mon jeu

• ***Marvel Super Héros*** (Schmidt, 149 F)
Les passionnés du thème attendent, peut-être, une éventuelle traduction des remarquables règles avancées pour prendre un réel plaisir. Alors, en attendant, régalez-vous avec la lecture des Comics, notamment les *Special Strange* (n° 20 à 35), afin d'admirer les X men dessinés par John Byrne.

Sachez tout de même que des scénarios sont disponibles (45 F pièce) : *Le Dernier Recours, La Déchirure, Tonnerre de Thor.*

• ***Paranoïa*** (West End Games, Jeux Descartes)
Les Bleus du secteur MIT viennent compléter la collection des scénarios en français.
Les anglophiles vont aimer *The Computer always shoots twice*, attirant pour ses niveaux de connaissance.
Bizarrement, le public est passé à côté de la seconde édition en anglais (165 F) ; aurait-il peur que ce soit un piège créé de toutes pièces par l'ordinateur ?

• ***Star Wars*** (West End Games, Jeux Descartes)
Il faudra faire preuve de patience

UN (JOUEUR) POUR TOUS (JEUX)... TOUS POUR UN !

De jour comme (surtout) de nuit, vous explorez sans cesse les recoins de mondes hétéroclites. Interprètes inépuisables, vous serez tour à tour espion ou investigateur, pharaon ou toon.

• ***James Bond 007*** (Victory Games, Jeux Descartes, 119 F)
D'*Octopussy* à *Goldfinger*, de *L'Homme au pistolet d'or* à *L'espion qui m'aimait*, 007, du haut de ses 30 ans, ne se laisse pas mourir... Après avoir inspiré dix-sept films, disponibles pour la plupart en vidéo K7, le héros de Ian Flemming se rencontre sur les tables de jeu. Là, vous pourrez revivre sept de ses aventures-scénarios en VO (85 F, each one !). Bonne nouvelle, *Docteur No*, la première traduction, vient de sortir ; chic, on peut jouer en VF. Sinon, trois suppléments

• ***L'Appel de Cthulhu*** (Chaosium, Jeux Descartes)
De *L'Affaire Charles D. Wards*, à *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*, de *La Couleur tombée du ciel* à *Dans l'abîme du temps*, il vous faut lire les œuvres de Lovecraft pour mieux subir l'épouvante de l'Innommable !
Pour se familiariser avec l'auteur, consultez *Le Roman de sa vie* (biographie de L. Spraque de Camp-Edition Néo Plus) ; *Lovecraft, épouvante et surnaturel en littérature* (C. Bourgois Editeur) ; *Lovecraft* (Cahiers de l'Herne n° 12 : textes inédits, études, BD...), *L'Amérique fantastique de Poe à Lovecraft*, (anthologie de J Finne-Néo Plus).
Plus effrayants : *Le Grand Livre des invocations et des exhortations* (Haziel-Edition Bussières) ; *Le Nécronomicon* (diabolique ! -J'ai lu) : de quoi sombrer dans les abimes du mythe ! Récupérez votre santé mentale (Schiaaarrrrrrrrhhhhh) avec deux BD : *Le Verrou* (Eric et Dupa- Dargaud), et *Le Caveau Hardwood* (Paape, Sohier, Dufaux- Dargaud). Jeux Descartes a traduit treize scénarios aux titres évocateurs (59 F pièce), ainsi qu'une aide de jeu 100 % française : *Le Guide des Années Folles* (210 F). Cette sublime extension consacre Paris comme lieu d'épouvante avec, notamment, un plan de la capitale et de ses monuments. Pour compléter cette documentation, la Boutique du musée de la presse (Forum des Halles) procure pour 70 F ou

UN NOËL DONT VOUS ÊTES LE HÉROS !

Rien ne vaut l'expérience du terrain (les militaires vous le diront !). Au nord de la mer Noire, sur le chemin de retour de Subutaï Khan, retrouvez-vous au centre des Byzantins, Teutons et Mongols, pour l'un des plus originaux grandeur nature de l'année : Migration barbare.
A pied, à cheval, en charriot, lancez-vous dans l'aventure six jours durant, du 27 décembre au 1er janvier 1989. Un grand banquet attend les éventuels rescapés pour le Nouvel An !
Inscription auprès de : X. Jacus, 37, route nationale 55200 Lérouville (1100 F à pied et 1 600 F à cheval). Confort barbare assuré !



90 F les journaux de ces cent dernières années, ainsi qu'illustrations, cartes postales et affiches.
Cthulhu est partout ! Même en Australie avec la parution récente de *Terror Australis* (109 F).
Chaosium, en anglais, propose *Cthulhu Monster* ; sa traduction française vient juste de paraître, qu'on se le dise ! Alors, ne vous avisez pas de sortir sans *Les Monstres de Cthulhu.*
Help...Nyarlathotep surgit dans la rédaction (bientôt une interview exclusive !). Justement, *Cthulhu now* transpose le mythe à notre époque. N'en perd-il pas un peu de son charme ?

• ***La Vallée des Rois*** (Jeux Descartes 269 F)
L'Egypte antique est le dernier lieu de prédilection de la collection Premières Légendes. Joueurs, une longue quête de connaissance de cette civilisation s'annonce ! Rébarbative certes, mais bien utile, une liste d'ouvrages à consulter :
- *Les Enfants du soleil* (P. Gedge-J'ai lu) ;
- *L'Egypte* (Drioton, Vandier-Puf) ;
- *Dictionnaire de civilisation égyptienne* (Posener et Hazan) ;
- *La Vie dans l'Egypte ancienne* (Que sais-je n° 1302) ;
- *La Femme au temps des pharaons* (C. Desroches Noblecourt-Livre de poche) ;
- *Pharaon* (M.A.Bonhem, A.Forgeau-Edition Colin) ;
- *Vers le bel Occident* (G.Rachet-J'ai lu) ;
- *La Magie égyptienne* (L.Tuan-Editions de Vecchi) ;
- *Les Dieux de l'Egypte* (Daumas-Puf).

Vos messagers pharaoniques ont songé aux plus jeunes d'entre vous :
- *La Vie privée des hommes...au temps des anciens Egyptiens* (Livre de poche) ;
- *La Vie au temps passé* :
- *L'Egypte* (Gründ) ;
- *Le Nil* (Globe Trotteur-Larousse) ;
- *Naissance d'une pyramide* (D.Macaulay-Bibliothèque documentaire).

Après l'étude, le loisir avec les bandes dessinées :
- *Papyrus* (Guiter-Dupuis) ;
- *Les Héritiers du soleil*, deux tomes disponibles : *Le Masque de mort* et *Le Prophète des sables* (Convard-Glénat)

• ***Animonde*** (Croc, 150 F)
Croc change de décor en passant du "métallique" *Bitume* à "l'écologique" *Animonde*. Dans cet univers végétal et organique, l'aventure exploite une dimension parfois négligée : la nature. L'auteur avoue que l'œuvre de Mezières fut son unique source d'inspiration.

• ***Gurps*** (Steve Jackson Games).
Attention, n'existe pas en VF ! Véritable système de jeu multi-époques, *Gurps* représente un formidable outil d'exploration. Ce superbe mécanisme vous incitera à élaborer des thèmes qui vous tiennent à cœur. Mais profitez aussi des créations de l'éditeur avec :
Gurps Horror : 110 F ; *Gurps Fantaisy* : 90 F ; *Gurps Space* : 135 F *Gurps Japan* : 110 F ; *Gurps Human X* : 85 F (histoire d'extra-terrestres) ; *Gurps Conan* : 75 F (aventure solo).

• ***Jorune***
Premier jeu de Science-Fantaisy (Skyrealms Publishing). In english only !
Sur Jorune, planète entièrement imaginaire, l'homme se posa il y a 3 000 ans, pour n'y apporter que destruction, désolation et génocide !

Maintenant, les personnages évoluent dans cet univers néo-médiéval, et y cherchent les trésors de l'ancienne technologie. Dans ce milieu, des cristaux dégagent l'Isho, l'énergie ambiante qui permet la magie ! Nous attendons d'ores et déjà une traduction française. A suivre...

• ***Toon*** (Steve Jackson James)
Not in french !
Beaucoup d'entre vous se sont rués dans les salles obscures pour démasquer celui *Qui veut la peau de Roger Rabbit.* Maintenant, vous errez, le regard vide, à la recherche de Toontown, pour y conquérir le cœur de Jessica !
Vous l'ignorez peut-être, mais *Toon* est le JdR qu'il vous faut ! Les règles de jeu n'ont rien négligé, et permettent de simuler parfaitement cet univers de folie, de démesure et de gags. Malheureusement, aucune traduction de ce jeu n'a vu le jour jusqu'à maintenant. On peut le regretter, car trois suppléments, *Strike again, Silly Stuff, Son of Toon* (de 45 à 60 F chaque) lui apportent une réelle richesse.

• ***Maléfices*** (Jeux Descartes)
A signaler : les deux derniers scénarios parus : *Folies viennoises* (qui sent le chocolat), et *Cœur cruel* (qui sent le sang), à 59 F chaque.

Nous remercions pour leur collaboration amicale les magasins suivants :
Musée de l'holographie : Forum des Halles, niveau 1, Paris.
Dune : Forum des Halles, niveau 2, Paris.
Jeux Descartes : 40, rue des Ecoles ; 15, rue Montalivet ; 6, rue Meissonnier, Paris.
L'Œuf Cube : 24, rue Linné, Paris.
Le Train bleu : 55, rue Saint-Placide, Paris.

OFFRE SPECIALE FETES

NOUVEAU :
J & S DEVIENT MENSUEL !

OFFREZ UN ABONNEMENT A JEUX & STRATEGIE

OFFRE SPÉCIALE FÊTES

198 F seulement au lieu de 245 F*

1 AN : 11 NUMÉROS

*Prix de vente au numéro



je souhaite offrir un abonnement d'un an à JEUX & STRATÉGIE au prix spécial fêtes de **198 F** à :

Nom (bénéficiaire)..

Prénom..

Adresse..

Code postal .... Ville ....

• Je vous règlerai à réception de votre facture à adresser à :

Nom, prénom..

Adresse..

Code postal .... Ville ....

Signature :

IMPORTANT : Le bénéficiaire de cet abonnement sera informé de votre cadeau dès réception de ce bulletin.

JEUX & STRATEGIE

Offre valable jusqu'au 31 janvier 1989 et réservée à la France métropolitaine.

Ne pas
Affranchir

CORRESPONDANCE-REPONSE

VALIDITE
PERMANENTE

A utiliser seulement en
France Métropolitaine
et dans les départements
d'Outre-Mer
pour les envois
ne dépassant pas 20 g

EXCELSIOR PUBLICATIONS
AUTORISATION 544 75
75415 PARIS CEDEX 08



VENTE EN LIBRAIRIE
ET PAR CORRESPONDANCE

A LIRE POUR BIEN JOUER

BON DE COMMANDE

à retourner, paiement joint,
à JEUX & STRATEGIE - 5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
JS54

• je désire recevoir :

- ☐ **LE JOGGING DE L'ESPRIT** 68 F + 10 F de port
- ☐ **OTHELLO** 65 F + 10 F de port
- ☐ **LE TAROT MODERNE** 49 F + 10 F de port
- ☐ **LES DAMES** 68 F + 10 F de port
- ☐ **50 JEUX** 75 F + 10 F de port
- ☐ **LES ECHECS** 80 F + 10 F de port
- ☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE** 78 F + 10 F de port
- ☐ **LA COLLECTION COMPLETE** 420 F (au lieu de 483F) + 40 F de port

Ci-joint mon règlement total de ______ F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATEGIE-BRED.

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX

C'est maintenant une tradition. A la veille de Noël, J&S vous aide à faire votre choix parmi tous les jeux actuellement en vente. Indispensable, quand on sait que cette année, on en dénombre 231.

TOUS LES JEUX?

Sans doute pas. Certes, hormis les jeux de pure adresse, de pur hasard, les jeux de la petite enfance et les logiciels, nous nous sommes efforcés de faire figurer dans ce guide tous les "jeux de société" ou "jeux de réflexion" disponibles en France (et en français!) en cette fin d'année. Il est pourtant possible que nous ait échappé tel jeu édité à compte d'auteur et vendu dans un seul magasin ou tel autre, diffusé uniquement dans certaines grandes surfaces et en vente par correspondance.

Rassurez-vous. S'il s'agissait de petites merveilles... ça se saurait! En revanche, nous avons délibérément écarté du guide tous les jeux retirés des catalogues des éditeurs ou dont l'éditeur a tout simplement disparu. Ce qui ne veut pas dire que vous ne les trouverez plus dans les magasins.

A l'opposé, vous verrez peut-être cités ici des jeux que vous aurez du mal à trouver. Nous avons fait notre "shopping" dans un certain nombre de magasins parisiens (voir liste page 32 du guide). Si le point de vente le plus près de chez vous ignore jusqu'au nom même du jeu qui vous intéresse, n'hésitez pas à écrire à l'éditeur dont l'adresse est également précisée page 32. Il devrait vous indiquer où vous pourrez trouver ses jeux. Enfin, en désespoir de cause, écrivez-nous mais, par pitié, ne téléphonez pas!

PETITS NOUVEAUX ET CHERS DISPARUS

Des nouveautés? Nombreuses, dont, hélas, quantité de "Questions-réponses". Le phénoménal succès de *Trivial Pursuit*, ces dernières années, n'en finit plus de donner de mauvaises idées aux éditeurs!

Quant aux autres, nous vous laissons le soin de les découvrir dans ces pages.

Des disparitions? Trop, sans doute. Quoique nous n'ayons pas versé beaucoup de larmes sur bon nombre d'entre elles. Mais comment ne pas regretter celle de *Claim*, supprimé du catalogue de Jumbo ou celle de *Melliti*, de Franckh Kosmos dont les jeux à la somptueuse présentation ne sont plus diffusés en France. Sans parler du vide laissé par le naufrage d'International Team. Ce sont 35 jeux qui disparaissent d'un coup du guide! Dont les excellents *Fief* (un Pion d'or, pensez donc!) et *Roma*. On peut encore en trouver quelques exemplaires dans certaines boutiques. Si vous tombez dessus, n'hésitez pas!

MODE D'EMPLOI

• Ce guide est conçu pour être séparé de la revue. Découpez, puis pliez les pages suivant les pointillés. Rassemblez-les suivant les numéros. Vous aurez ainsi un vrai livret qui ne devrait pas vous quitter pendant que vous errerez dans les magasins. Vous y trouverez alors tous les jeux par ordre alphabétique. Evidemment, les paresseux ou les maniaques qui ne veulent pas découper leur revue préférée n'auront pas ce privilège et devront suivre les numéros des pages.

• Pour chacun des jeux présentés, vous trouverez:

- la photo de sa boîte et son nom;
- le nom de l'éditeur. Pour les jeux traditionnels nous avons mentionné le nom de l'éditeur du modèle présenté (précédé du signe +) ou de la boutique où nous l'avons trouvé;
- le "prix moyen à titre indicatif". Comment dire mieux? Le prix des jeux n'est pas imposé comme celui des livres. Vous pouvez certainement trouver certains jeux à un prix nettement plus avantageux que celui que nous indiquons. Notamment, pour ceux de "grande diffusion" dans les grandes surfaces. Mais attention, ce n'est pas toujours le cas. (A vous d'ouvrir l'œil..., notre guide à la main!);
- le type de jeu. Dans bien des cas, cette classification se révèle fort délicate. Certes, le Monopoly n'est ni un jeu de rôle ni un wargame ni un jeu de damier ni un jeu de lettres. Mais, est-ce un jeu de parcours, de hasard, un jeu tactique ou un jeu de simulation? Un peu de chaque. Dans ce cas, nous nous en sommes tirés en le rangeant dans les "jeux de société". Qui peut en discuter? Mais vous trouverez parfois sans doute notre classement un peu arbitraire. Nous n'avons voulu, et pu, ne donner qu'une indication sur ce qui semblait être la caractéristique principale du jeu;
- le nombre de joueurs;
- la complexité de ■ à ■■■■. Il ne s'agit pas ici de distinguer les "jeux faciles" des "jeux difficiles". Car tout dépend de la pratique des joueurs. Un enfant de six ans apprendra à jouer aux dames en cinq minutes. Ce n'est donc pas "complexe". Mais un champion s'entraînera plusieurs heures par jour. C'est donc que ce n'est pas aussi "simple" que ça! Nous n'avons voulu ici qu'indiquer la difficulté des règles et le temps nécessaire pour les assimiler et jouer "correctement" une première partie;
- la durée. Ici encore, pas d'échelle absolue. On peut faire un "blitz" d'échecs en quelques minutes alors qu'une partie de tournoi dure en moyenne cinq heures. Nous avons donc essayé de classer les jeux suivant la durée "moyenne" d'une partie:

●: moins d'un quart d'heure
●: de un à trois quarts d'heure
●●●: de trois quarts d'heure à deux heures
●●●●: plus de deux heures;

- l'âge. A quel âge peut-on commencer à jouer aux échecs? 10 ans? 8 ans? 6 ans? Ou...2 ans comme Capablanca! Tout dépend évidemment de la maturité du jeune joueur, mais aussi de son entourage. A 8 ou 9 ans, un enfant peut parfaitement jouer au Monopoly, comme l'indique l'éditeur. Mais à condition qu'un "grand" lui ait expliqué la règle! Nous avons considéré que c'était le cas et nous avons classé les jeux suivant l'âge "moyen" auquel on commence à pouvoir l'apprécier. Notons d'ailleurs que ce n'est pas directement lié au mécanisme du jeu. Les jeunes sont, contrairement aux idées reçues, beaucoup plus rapidement à l'aise avec les jeux abstraits, les jeux de pions par exemple. Dès qu'un thème apparaît, tout dépendra évidemment de son attrait pour l'âge considéré. Voici notre échelle:

▲: accessible aux plus jeunes, en général à condition qu'ils sachent lire et compter, de 5 à 8/9 ans
▲▲: simple, mais tout de même un peu plus difficle à assimiler, de 8/9 à 11/12 ans
▲▲▲: 11/12 à 14/15 ans. L'âge auquel la plupart des jeux "pour adultes" sont accessibles
▲▲▲▲: la complexité des règles, le thème ou les connaissances nécessaires risquent de décourager les moins de 14/15 ans;

- notre commentaire suivi (le cas échéant) du numéro de J&S dans lequel a paru une critique complète;
- notre "cote d'amour" de ♥ (ah non!) à ♥♥♥♥ (absolument géniaaal!). C'est notre avis, nous le partageons, nous l'assumons, le revendiquons... Vous n'êtes pas d'accord? Ecrivez-nous. Les colonnes du journal de Jessie sont ouvertes aux débats. N'hésitez-pas, enfin, à nous signaler de possibles (quoique invraisemblables!) erreurs.

Pour toute remarque concernant ce guide, écrivez à:
Jeux & Stratégie
Guide des jeux
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08.

XIANG QI

(+) *Modèle présenté, L'Impensé Radical/Morize, 350 F*
Damier, stratégie et tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: ces échecs chinois sont beaucoup plus proches de "nos échecs" que les échecs japonais. Classiquement joués avec des pions marqués d'idéogrammes. Un grand jeu. (J&S n° 3)
Nous aimons: ♥♥♥♥

YALTA



L'Impensé Radical/Morize, 390 F
Stratégie
Joueurs: 3
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: les échecs pour trois joueurs. Nous, traditionnels, nous préférons faire ça à deux!
Nous aimons: ♥

YIN YANG

Jumbo, 76 F
Tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: pas de plateau pour ce jeu sympathique aux règles très simples. Chacun pose ses pièces directement sur la table. La mémoire joue un rôle capital: il faut se souvenir à tout moment des pions déjà empilés. Mais cela ne devrait pas décourager les plus jeunes. (J& S n° 48)
Nous aimons: ♥♥

ADRESSES

Editeurs

ABALONE: Z.I. de la Bonde, rue du Buisson aux fraises, 91300 Massy
ARJEU: rue du Lyonnais 69800 Saint-Priest -
BASS & BASS: 8, rue de l'Abbé de l'Epée, 75005 Paris
COFSO: 28, rue d'Auteuil, 75016 Paris
COGITAS: Traverse des Bourguignons, 13007 Marseille
COLOREDO: ZI La Frayère, Boulevard Rivage, 06150 Cannes
DUKI: 21, rue Guénegaud, 75006 Paris
DUJARDIN: 11, avenue Marius-Franay, 92210 Saint-Cloud
EDITIONS L.D: 21, rue Santos Dumont, 75015 Paris
FI DU DE: 43, rue Curicque, 54920 Villers-La-Montagne
HEXAGONAL: 11, passage Ramey, 75018 Paris
FERRIOT: 10250 Mussy/Seine
GRAND V: 17, rue de Seine, 92100 Boulogne
GRIMAUD-FRANCE CARTES: 27, avenue Pierre 1er de Serbie, 75116 Paris
HABOURDIN: BP 27, 17 rue du Moulin à Cailloux
IDEES CREATIONS PRODUITS: 1, rue Saint-Hyacinthe, 75001 Paris
IMEX MANAGEMENT: villa Thoreton, 75015 Paris
JEUX ACTUELS: BP 534, 27005 Evreux Cedex
JEUX DESCARTES: 5, rue de La Baume, 75008 Paris
JUMBO: 32, rue Saussure, 75017 Paris
KEESING: 49, rue de Lisbonne, 75008 Paris
KENNER PARKER: Tour Essor 93, 14, rue Scandicci, 93500 Pantin
LUDODELIRE: 27, rue du Chemin Vert, 75011 Paris
MATCHBOX: rue Vaux de Poncelles, 95330 Domont
MAZAS EDITIONS: 6, cité de Pantegnies, 59138 Pont/Sambre
M.B.: BP 13, 73370 Le Bourget du Lac
NATHAN: 1, rue Danton, 75006 Paris
ORIFLAM: 7, rue Villers-L'Orme, Mey, 75007 Paris
PLAY BAC: 11, rue Barbet de Jouy, 75007 Paris
RAVENSBURGER: 27, rue de Paris, 68220 Attenschwiller
REXTON: 32, rue Brancion, 75015 Paris
SCHMIDT: 5-7, rue Chauvart, 95500 Gonesse
TRANSECOM: avenue des Morillons, 95140 Garges-les-Gonesse

Boutiques:

JEUX DESCARTES: 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 6, rue Meissonier, 75017 Paris
LE BAGUENAUDIER: 23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris
LE DAMIER DE L'OPERA: 7, rue La Fayette, 75009 Paris
L'IMPENSE RADICAL: 1, rue de Médicis, 75006 Paris
L'ŒUF CUBE: 24, rue Linné, 75005 Paris
GAMES': Forum des Halles, 75001 Paris; Centre commercial 4 Temps La Défense, 92092 Puteaux
GAMES IN BLUE: 24, rue Monge, 75005 Paris
STRATEJEUX: 13, rue Poirrier-de-Narçay, 75014 Paris

GUIDE DES JEUX 88-89

ABALONE

Abalone, 250 F
Voir notre sélection Magazin

ACQUIRE

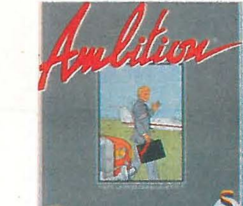


Schmidt, 250 F
Société, stratégie
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: être le plus riche et ruiner ses adversaires grâce à ses hôtels! Encore? Non, cette réédition d'un "presque classique" n'a rien à voir avec le Monopoly. Il s'agit plutôt d'un jeu de plateau stratégique d'où le hasard est exclu. Un jeu original d'une grande qualité. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥♥

ALESIA

Jeux Descartes, 239F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: le siège d'Alésia par les troupes de César en 52 avant J.-C. Fascicule de règles très détaillé, conçu pour les débutants. (J&S n° 35)
Nous aimons: ♥♥

AMBITION



Schmidt, 250 F
Simulation
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: saurez-vous "manager" votre entreprise? La simulation de gestion la plus simple et la plus réussie à ce jour. (J&S n° 43)
Nous aimons: ♥♥♥

AMIRAUTE



Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: la plus précise et la plus réaliste des "batailles navales" de la Seconde Guerre mondiale. Se joue sur la table (ou la moquette!). Du débutant motivé à l'amateur chevronné (J&S n° 22).
Nous aimons: ♥♥♥

AMUSE-GUEULE



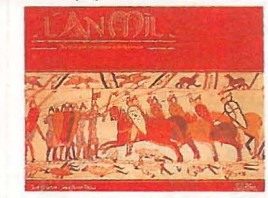
Ferriot, 250 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: découvrir le personnage qui se cache derrière quatre renseignements énigmatiques. C'est le "portrait chinois". Amusant à l'apéritif (!), mais les 500 noms seront vite épuisés. (J&S n°52)
Nous aimons: ♥

ANTI-MONOPOLY II



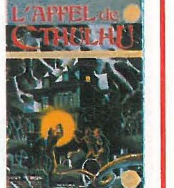
Ferriot, 130 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: énième version du Monopoly qui ne brille certes pas par la nouveauté de son thème. (J&S n°38)
Nous aimons: ♥

AN MIL (L')



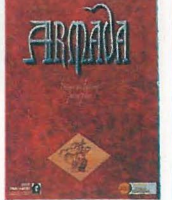
Jeux Actuels, 220 F
Stratégie et diplomatie
Joueurs: de 4 à 7
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: pour accroître son territoire dans cette France en formation (987 à 1033), tous les moyens sont bons: alliances, mariages, combats et... trahisons! Très beau jeu d'alliance, proche de son ancêtre, Diplomacy. (J&S n° 40)
Nous aimons: ♥♥♥

APPEL DE CTHULHU (L')



Jeux Descartes, 199 F
Jeu de rôle
Joueurs: de 4 à 8 ou plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: le fantastique, la magie, l'horreur, le mystère sont les principales épices de ce jeu de rôle branché sur les années 20 et l'œuvre de Lovecraft. Très bon jeu de rôle qui compte de très nombreuses et très intéressantes extensions. (J&S n° 30)
Nous aimons: ♥♥♥

ARMADA



Jeux Descartes, 199 F
Tactique et diplomatie
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: comment conquérir un mystérieux continent et s'approprier ses richesses cachées? Il faudra construire une flotte, enrôler des armées, combattre adversaires et indigènes hostiles... Dans une superbe présentation, un grand jeu d'aventure où stratégie et diplomatie s'imposent. Pion d'Or J&S 1985. (J&S n° 43)
Nous aimons: ♥♥♥

ASCENSION

Arjeu, 290 F
Construction, stratégie, tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: Pion d'Or J&S 1982. Le jeu consiste à conduire son pion au sommet d'une pyramide et à le faire



Commentaire: sauver les princesses en évitant les vampires! Un jeu sympathique, bien présenté, qui assurera aux plus jeunes des parties animées. (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥

VENTE AUX ENCHERES (LA)



Kenner Parker, 140 F
Société
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: comment faire fortune en achetant et vendant de prestigieuses toiles de maître... Une superbe présentation pour un jeu distrayant sans être vraiment passionnant. (J&S n°52)
Nous aimons: ♥

VINS DE FRANCE



Duki, 390 F
Voir notre sélection Magazin

VISA POUR L'EUROPE



Ferriot, 200 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: des questions ni trop simples ni trop compliquées sur les capitales européennes et les aspects géographique, historique, économique ou sociologique des pays. La possibilité de choisir le niveau des risques que l'on prend accroît l'intérêt pour ce jeu de connaissances sympathique et bien présenté. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥♥

VOCABULON

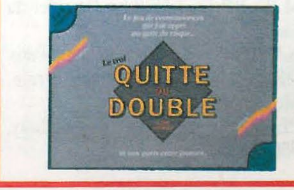


Le Grand V, 330 F
Voir notre sélection Magazin

VOYAGE EN FRANCE

Ravensburger, 169 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: sous une belle initiation à la géographie pour les jeunes, les matheux reconnaîtront le célèbre "problème du représentant de commerce". Dans la même série, "Voyage en Europe" et "Autour du monde".
Nous aimons: ♥♥

VRAI QUITTE OU DOUBLE (LE)



Habourdin, 230 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: des questions tour à tour malignes, intéressantes, absurdes, énervantes. Avec, évidemment, la possibilité de parier et de poursuivre ou non le questionnaire. Nous y ajoutons une question: pourquoi "le vrai"? (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥

WAGRAM 1809



Mazas Editions, 150 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: la célèbre bataille franco-autrichienne. Deux niveaux de jeu, débutants et initiés. (J&S n° 38)
Nous aimons: ♥

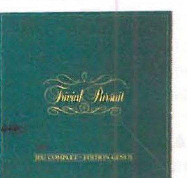
WARHAMMER BATTLE



Agmat-Citadel, 220 F
Wargame avec figurines
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un système de combats pour armées de figurines fantastiques. Attention: la boîte ne propose que les règles. Il reste à se procurer les figurines! (J&S n° 49)
Nous aimons: ♥♥

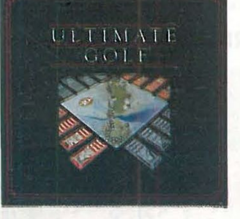
départ le meilleur cheval, le meilleur jockey et, bien sûr, en effectuant les plus judicieux paris. Un jeu réussi pour au moins quatre joueurs qui disposent... de longues soirées! (J&S n°50)
Nous aimons: ♥♥

TRIVIAL PURSUIT



Kenner Parker, 400 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à... 36
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: chaque joueur tente de faire avancer son pion au plus vite. Pour cela, il faut répondre à l'une des 6 000 questions que compte le jeu. En cas de bonne réponse, on rejoue. Le jeu est drôle, mais les questions parfois ridicules. (J&S n° 28). Des variantes à explorer. (J&S n° 41)
Nous aimons: ♥

ULTIMATE GOLF



Gogny Goubert, distribué par Habourdin, 450 F
Simulation
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: une excellente simulation du golf qui associe technique et réflexion. Mais attention, jouer au golf, même sur carton, ça revient cher!(J&S n° 45)
Nous aimons: ♥♥

ULTIME EPREUVE (L')
Jeux Actuels, 220 F
Jeu de rôle
Joueurs: 4 ou plus
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲

Commentaire:jeu de rôle à thème médiéval-fantastique qui parvient à concilier l'accessibilité et la cohérence du monde où les personnages sont plongés. A conseiller aux débutants (J&S n° 25)
Nous aimons: ♥♥

ULTRA SECRET

Schmidt, 180 F
Enquête
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: micros-espions, taupes, indicateurs, formules et, bien sûr, agents secrets pour ce jeu d'espionnage. Après l'enquête, qui rappelle le Cluedo, vient la fuite où les choix tactiques interviennent. Un bon coktail qui promet un agréable divertissement. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥

UNO

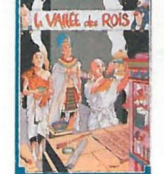
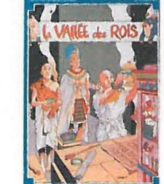
Habourdin, 90 F
Joueurs: de 2 à 10
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: le huit américain est un bon jeu. De là à faire des cartes spéciales, même si elles sont fort agréables...
Nous aimons: ♥

URGENCE
Médecins sans frontières




Dujardin, 160 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: trois missions humanitaires à accomplir. Le type même du jeu familial qui permet de passer une bonne soirée, toutes générations confondues. Une partie des recettes est reversée à l'association Médecins sans Frontières. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥

VALLEE DES ROIS (LA)

Jeux Descartes, collection Premières Légendes, 269 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: légendes et mystères de l'Egypte ancienne. Sur cette source d'inspiration inépuisable, un jeu de rôle riche mais réservé à des joueurs confirmés, prêts à se plier aux contraintes historiques. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥♥

VAMPO
Schmidt, 120 F
Parcours
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲

redescendre. Seulement voilà, la pyramide est à construire! Intéressant... et amusant! (J&S n° 25)
Nous aimons: ♥♥♥

AU-DELA DE LA COLLINE



Gameworks, distribué par Imex Management, 280 F
Voir notre sélection Magazin

AUTOROUTE (L')



Dujardin, 130 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: arriver le premier au mariage avec une famille complète, un cadeau et 100 000 F. Jeu de parcours avec gestion de véhicules et embûches. Pas follement original, mais bien conçu.
Nous aimons: ♥

AUTRE JEU DE LETTRES (L')



Dujardin, 100 F
Lettres
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲

Commentaire: malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
Nous aimons: ♥♥

AUX URNES, CITOYENS



Play Bac, distribué par Habourdin, 250 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: hommes et "anecdotes" politiques à découvrir. Mais vous avez le droit de vous abstenir! (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥

AVE TENEBRAE



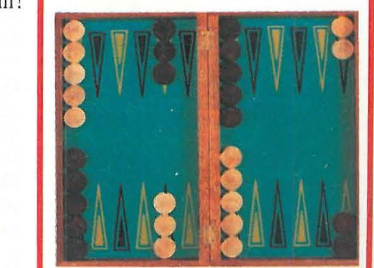
Jeux Descartes, 169 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: affrontement des forces du Bien et du Mal (360 pions). Un wargame de mécanisme classique, mais qui s'adresse avant tout aux fanas de l'univers de Donjons & Dragons. (J&S n° 18)
Nous aimons: ♥♥

AWELE



(+) Modèle présenté, L'Impensé Radical/Morize, 320 F
Stratégie, tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●
Age: ▲▲
Commentaire: "le" grand jeu africain, à la règle extrêmement simple, mais aux développements très complexes. (J&S n° 7)
Nous aimons: ♥♥♥

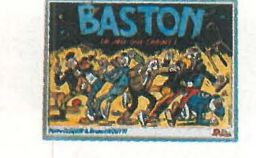
BACKGAMMON



(+) Modèle présenté, Le Baguenaudier, 460 F
Parcours, tactique, stratégie, hasard
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●
Age: ▲

Commentaire: on lance les dés et on avance ses pions. Jeu de l'oie? Si l'on veut! Mais on peut s'appuyer sur le calcul des probabilités pour choisir sa stratégie. Ne prend sa vraie dimension que si l'on parie de l'argent. (règles dans J&S n° 8 et n°46; dans tous les numéros)
Nous aimons: ♥♥♥♥

BASTON

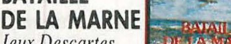


Jeux Actuels, 195 F
Simulation
Joueurs: de 2 à 5
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: chaque joueur est responsable d'une bande de "loubards" prêts à en découdre avec des bandes rivales... Chaque personnage a des caractéristiques physiques et des armes bien à lui. Presque un jeu de rôle sur plateau. (J&S n° 35 et n° 44)
Nous aimons: ♥♥♥

BATAILLE DE FLEURUS

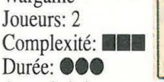
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: la bataille du 8 messidor de l'an II. Les monarchistes coalisés s'opposent à la toute jeune République. Très accessible.
Nous aimons: ♥♥

BATAILLE DE LA MARNE



Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: sur la carte de la zone située entre Paris et Verdun, les joueurs simulent la bataille qui s'engagea le 6 septembre 1914. Grande précision historique. Pour tous wargamers.
Nous aimons: ♥♥♥

BATAILLE DE VALMY



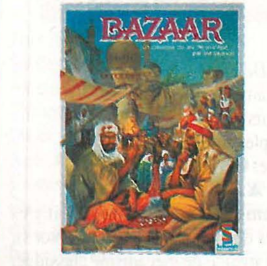
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: une bonne simulation de la bataille livrée par les troupes républicaines contre les Prussiens. Accessible aux débutants. (J&S n° 13)
Nous aimons: ♥♥

BATTLETECH
Un jeu de combat blindé



Fasa, distribué par Hexagonal, 200 F
Wargame
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: au XXXIe siècle, de fantastiques machines de guerre remplacent les tanks traditionnels, mais le principe reste très classique. Le thème promettait plus d'originalité! (J&S n°51)
Nous aimons: ♥

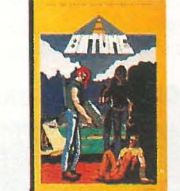
BAZAAR



Schmidt, 180 F
Combinaison
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■

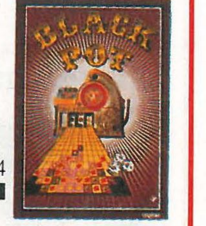
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: saurez-vous devenir le plus riche en troquant des pierres précieuses? Un jeu très original qui devient vraiment intéressant à partir de quatre joueurs. Ambiance garantie! Un beau matériel, mais une règle, hélas, bien peu claire. (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥♥♥

BITUME



Croc, 90 F
Jeu de rôle
Joueurs: 3 et plus
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: jeu de rôle, aux règles facilement assimilables par les débutants, dans un univers proche de celui de Mad Max. (J&S n° 39)
Nous aimons: ♥

BLACK POT



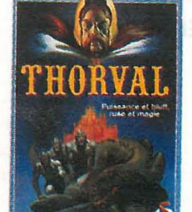
Cogitas, 200 F
Calcul, tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: il faut aligner cinq pions! Le Morpion? Eh oui, sauf qu'ici, on pose ses pions en fonction du tirage des dés et des combinaisons qu'on peut en tirer à l'aide des opérations arithmétiques élémentaires. Pour l'école primaire! (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥

TAROT



Grimaud, 35 F à 200 F
Cartes
Joueurs: 4 (3 ou 5)
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un succès toujours croissant depuis une vingtaine d'années. Et ce n'est certainement pas fini. Un jeu superbe, amusant pour les "tapeurs de carton", passionnant pour ceux qui aiment réfléchir. Un grand classique: voir... tous les J&S!
Nous aimons: ♥♥♥♥

THORVAL



Schmidt, 150 F
Simulation fantastique
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: l'adaptation du Wizard's Quest d'Avalon Hill. Orcs et dragons pour cette quête de trésors qui passe par combats et occupations de territoires. Simple et divertissant, mais laissant tout de même une trop grande place au hasard. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥

TINTIN



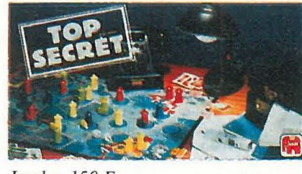
Ravensburger, 105 F
Déduction
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: dans une présentation soignée, une enquête policière sur le thème de la célèbre BD. Hélas, les détectives en herbe ne doivent se fier qu'à leur chance. Dommage! (J&S n°45)
Nous aimons: ♥

TITANIC



Schmidt, 120 F
Déduction
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: trouvez les indices et menez des interrogatoires pour découvrir le meurtrier... avant le naufrage! Pas désagréable, mais le hasard joue vraiment un trop grand rôle pour un jeu de déduction! (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥

TOP SECRET



Jumbo, 150 F
Tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: déplacez vos agents à la recherche des secrets d'Etat cachés dans les valises dispersées dans la ville. Mais elles peuvent aussi contenir des bombes. Suspense et déduction. (J&S n° 42)
Nous aimons: ♥♥

TOUCHE COULE

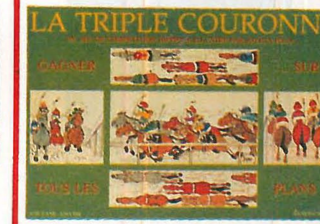


MB, 150 F
Déduction, électronique
Joueurs: 2
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: une bataille navale tout à fait classique. L'électronique n'apporte pas grand-chose. (J&S n° 7)
Nous aimons: ♥

TRAUMA

distribué par Ludodélire, 149 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: JdR à thème contemporain dont les règles pourront s'utiliser aussi bien pour des aventures à la Rambo que des enquêtes psychologiques. Manque, quand même, un peu de fantaisie. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥♥

TRIPLE COURONNE (LA)



Editions Colso, 285 F
Simulation
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: comme son nom ne l'indique pas, une simulation du monde des courses. Comment gagner le maximum d'argent en alignant au

STRIP SWEET



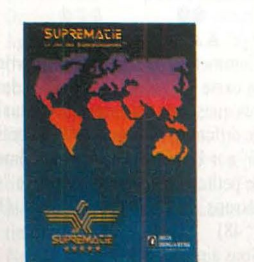
Idées Créatives Produits, 470 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: 750 questions sur un thème se voulant "coquin", mais qui ne risque de choquer personne ni même de faire sourire. (J&S n° 53)
Nous aimons: ✗

SUPER GANG



Ludodélire, 298 F
Société
Joueurs: 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un jeu de société vraiment complet: tactique, diplomatie, choix économique et même adresse sont mis en œuvre. Une belle réussite sur le thème, à la mode, de la guerre des gangs. (J&S n° 32)
Nous aimons: ♥♥♥

SUPREMATIE



Jeux Descartes, 259 F
Tactique et diplomatie
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: le plus simple et le plus accessible des jeux "strategico-diplomatiques". Sans être pour autant un jeu d'enfant! Il faudra être habile sur le marché des matières premières, autant que fin stratège militaire dans les conflits armés. Attention, le bon jeu ne prend sa vraie dimension qu'à six participants. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥♥♥

TAKITO

Cogitas, 280 F
Tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲

Commentaire: des règles simples pour un jeu riche qui combine astucieusement dominos de couleur et casse-tête. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥♥

TANGRAM



Ravensburger, 93 F
Construction
Joueurs: un
Complexité: ■
Durée: ● à ●●●●
Age: ▲
Commentaire: reconstituer des silhouettes à l'aide de sept figurines géométriques. On peut y affiner son sens des proportions et de l'esthétique. Un précieux compagnon. (J&S n° 6)
Nous aimons: ♥♥♥♥

TANK LEADER
Front Ouest

West End Games/ Oriflam, 230 F
Wargame tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: Wehrmacht contre troupes alliées sur le front ouest en 44-45. Pleine de subtilités, une belle simulation réservée aux passionnés d'histoire et aux wargamers avertis. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥♥♥

TAPIS VOLANT (LE)



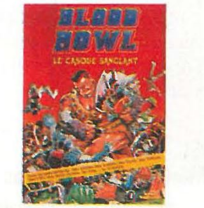
Ravensburger, 156 F
Tactique
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: une course de "Tapis-drivers". Il faut savoir utiliser les bons vents, éviter les embûches et "descendre" les tapis adverses. Superbe! (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥♥♥

TARGUI



Jumbo, 199 F
Société et stratégie
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: la lutte des tribus touareg dans le désert pour la conquête des territoires. Un thème classique de combat, mais que la présentation et le plateau modulable rendent original. Un excellent jeu de stratégie qui se renouvelle à chaque partie. (J&S n°51)
Nous aimons: ♥♥♥

BLOOD BOWL
Le casque sanglant



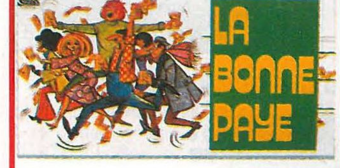
Jeux Descartes, 168 F
Simulation "fantastico-sportive"
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: mi-jeu de rôle, mi-simulation de football américain. Le mélange des genres est irrésistible et souvent cocasse. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥♥

BOGGLE

Kenner Parker, 75 F
Lettres
Joueurs: de 1 à 8
Complexité: ■■
Durée: ●
Age: ▲▲

Commentaire: dans une matrice 4X4, seize dés-lettres. On agite le tout. A partir du "tirage", on tente de composer le plus grand nombre de mots avec des lettres adjacentes. Astucieux et original. (J&S n°1)
Nous aimons: ♥♥

BONNE PAYE (LA)



Kenner Parker, 142 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: dans l'attente de son salaire, le joueur doit faire preuve d'efficacité dans la gestion de son budget. Un jeu de parcours sur trame de vie quotidienne. Classique... trop!
Nous aimons: ✗

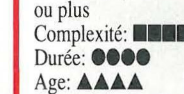
BONNE PECHE (LA)

Dujardin, 120 F
Hasard et... pédagogie
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: chaque joueur tente de pêcher le plus possible de poissons, sans dépasser les quotas, et de les vendre au meilleur prix, à la criée, une fois rentré au port. Un jeu de société agréable, mais trop dominé par le hasard à notre goût. (J&S n° 40)
Nous aimons: ♥

BON VOYAGE
Jeu touristique Michelin

Habourdin, 220 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: ... dans les régions françaises. Il faut gérer au mieux son budget pour réaliser le plus fructueux voyage. Un bon jeu de société, simple, mais proposant de nombreux choix tactiques. Mérite le détour! (J&S n°53)
Nous aimons: ♥♥

BUSHIDO



Hexagonal, 190 F
Jeu de rôle
Joueurs: de 2 à 6 ou plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: aventures au royaume des mythes et du fantastique: le Japon des samouraïs. La recherche du détail et les possibilités multipliées entraînent une complexité des règles vraiment rébarbatives.
Nous aimons: ♥

CAMPUS

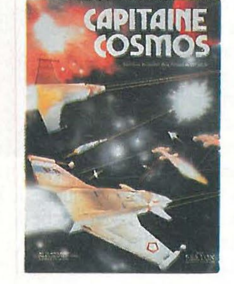


Kenner Parker, 110 F
Tactique et hasard
Joueurs: en solitaire ou à 2
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: le jeu consiste à retourner tous les jetons d'une plaquette en un minimum de coups. Chaque lancer de dés permet de retourner les jetons dont le total lui est égal. Se joue en solitaire comme une réussite. (J&S n° 40)
Nous aimons: ♥♥

CANON NOIR

Kenner Parker, 140 F
Société, adresse
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: combats au temps de la flibuste. Il faut tirer avec un canon miniature pour résoudre les combats! Amusant pour les plus jeunes.
Nous aimons: ♥

CAPITAINE COSMOS



Rexton, 170 F
Wargame
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: de nombreux scénarios pour ce jeu de combat spatial autour d'un mécanisme simple, mais très riche: chacun décide en secret des mouvements ultérieurs de ses vaisseaux; puis on effectue tous les déplacements et l'on passe aux combats qu'ils engendrent. (J&S n° 44)
Nous aimons: ♥♥♥

CARTES



(+) Modèles présentés, de 15 à 50 F, France Cartes
Joueurs: 1 à plusieurs
Complexité: ■ à ■■■■
Durée: ● à ●●●●
Age: ▲ à ▲▲▲▲
Commentaire: bien sûr, il y a les 52 cartes du bridge ou les 32 de la belote. Mais n'oubliez pas les jeux plus "exotiques": Aluette, Skat, Scopa, Tuti Boig... dont les règles ont évidemment paru dans J&S! (n° 4, 9, 19, 34)
Nous aimons: ♥♥♥♥

C'EST PAS D'JEU



Dujardin, 100 F
Tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: un rami... un peu "aménagé" et "animé" par Gaston Lagaffe. Permet de passer quelques instants agréables... sans plus. (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥

CHICAGO

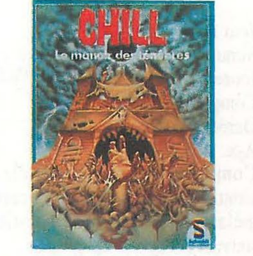


Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 236 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: la guerre des gangs: combats de rue, contrôle des bars et des casinos. Un bon jeu, à la fois tactique et économique, aux règles courtes et simples. (J&S n°44)
Nous aimons: ♥♥

CHILL
Initiation au jeu d'épouvante

Schmidt, 150 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: dressez-vous contre les créatures du Mal: un bon jeu que tout joueur de JdR se doit d'essayer au moins une fois, qu'il soit averti ou débutant. Nombreuses extensions. (J&S n° 46)
Nous aimons: ♥♥♥

CHILL
Le Manoir des Ténèbres



Schmidt, 150 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: des règles obscures, un rôle trop important de la chance au détriment de la stratégie pour ce petit frère indigne du jeu de rôle du même nom. (J&S n° 46)
Nous aimons: ♥

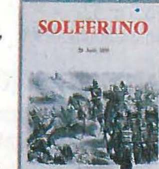
CLUEDO



Kenner Parker, 145 F
Société, déduction
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime, tel est l'objectif de chaque joueur. Vénérable ancêtre, mais toujours un bon jeu de déduction. (J&S n° 7)
Nous aimons: ♥♥

Commentaire: mélange de "réussite" et de Nain jaune où il faut se débarrasser le premier de ses cartes. Ne déclenche ni passion dévorante ni profonde réflexion tactique, mais fonctionne bien. (J&S n° 53)
Nous aimons: ♥

SOLFERINO



Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: la célèbre bataille de Napoléon III, le 24 juin 1859. Une bonne simulation pour amateurs avertis.
Nous aimons: ♥♥

SOLITAIRE

(+) Modèle présenté, Le Baguenaudier, 160 F
Casse-tête
Joueur: un
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲



Commentaire: difficile d'en faire son jeu préféré. Mais qui résiste à une petite partie de temps en temps? Un classique au succès constant depuis des siècles. (J&S n° 12)
Nous aimons: ♥♥

SPACEGO



Jumbo, 147 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲

Commentaire: s'enrichir sur le marché de l'exploitation de l'espace. Un jeu de l'oie enrichi d'un peu de tactique. Trop peu! (J&S n° 37)
Nous aimons: ♥

STAR FUN

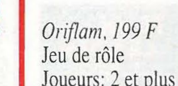


Rexton, 240 F
Simulation sportive
Joueurs: de 2 à 8
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: Coupe du monde de planche à voile. Un mécanisme simple qui intègre néanmoins de nombreux paramètres (vent, courant, requins...). On regrettera le manque de clarté des règles et la trop grande part laissée au hasard. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥

STAR WARS
Le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles

Jeux Descartes, 89 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Duré: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: la grande saga de l'espace où une poignée de rebelles affrontent les forces obscures. Un JdR aux règles très simples permettant d'infinis scénarios. Un seul regret: le manque de matériel complémentaire. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥♥♥

STORMBRINGER





Oriflam, 199 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: aventures fantastiques dans le monde des Jeunes Royaumes, créé par M. Moorcock pour la Saga d'Elric. Un JdR très complet, simple et cohérent. (J&S n° 46)
Nous aimons: ♥♥♥

STRATEGO



Jumbo, 199 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: chaque joueur place ses pions. Lui seul connaît la valeur de chacun. But du combat: s'approprier le pion-drapeau de l'adversaire. Déduction et bluff sur un jeu de damier d'apparence classique. A (re)découvrir. (J&S n° 37)
Nous aimons: ♥♥

STRIKE

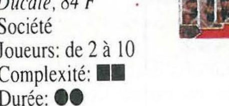


Matchbox, 190 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: trésors à découvrir sur la carte de l'Europe en répondant à des questions (histoire-géo, actualité) de différents niveaux. Le tout "présenté" par Uri Geller et donc agrémenté de petites cuillères tordues et de "sensotrons". Un matériel original. (J&S n° 48)
Nous aimons: ♥♥

SCRABBLE

Habourdin, 150 F à 300 F selon modèle
Lettres
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: Le "grand classique" des jeux de lettres. La quasi-perfection, dans son genre, pour la règle "jeu amical". La formule actuelle de compétition, en duplicate, sans dimension stratégique ni même tactique, risque en revanche de s'épuiser. (dans tous les numéros)
Nous aimons: ♥♥♥♥

SCRAKER



Ducale, 84 F
Société
Joueurs: de 2 à 10
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: 50% de Scrabble, 45% de poker et 5% de 1000 Bornes. Sans être dénué d'intérêt, un cocktail ni étonnant... ni détonant. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥

SCRUPULES

MB, 245 F
Psychologie
Joueurs: de 3 à 10
Complexité: ■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: "jeu de la vérité" où chaque joueur a pour but de se débarrasser le premier des cartes qu'il détient. A chaque question posée par un adversaire, le joueur doit répondre oui, non ou... "ça dépend". Trop de blocages apparaissent en cours de partie. (J&S n° 40)
Nous aimons: ♥

SHARK



Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 174 F
Simulation boursière
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: sur le thème de la bourse, un jeu original et passionnant qui n'a pas sacrifié la simplicité au réalisme. Fait autant appel au sens de la négociation qu'à la finesse tactique. Emotions garanties!
Nous aimons: ♥♥

SHERLOCK HOLMES
Détective Conseil



Jeux Descartes, 235 F
Déduction
Joueurs: 1 ou plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: entre livre-jeu et jeu de rôle, une très bonne reconstitution de l'atmosphère des romans de Conan Doyle. Des énigmes à résoudre, seul ou en compétition avec d'autres joueurs. Nombreux livrets d'enquêtes supplémentaires. Superbe, mais loin d'être... élémentaire! (J&S n° 25, 36, 40, 43, 47)
Nous aimons: ♥♥♥

SIEGE



Rexton, 200 F
Wargame
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: sur le même principe que Cry Havoc, et dans une présentation d'égale qualité, une magnifique simulation de combats moyenageux autour des places fortes. Deux scénarios permettent de coupler les deux jeux. (J&S n° 31)
Nous aimons: ♥♥♥

SHOGI



L'Impensé Radical/Morize, 350 F
Echiquier, stratégie
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: avec leurs puissantes fédérations, leurs tournois et leurs joueurs professionnels, les échecs japonais sont peut-être encore plus pratiqués dans leur pays que le go. Très différents des échecs "occidentaux"; un jeu original à découvrir. (J&S n° 10)
Nous aimons: ♥♥♥♥

SKIP-BO



Habourdin, 110 F
Logique, tactique
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲

CLUEDO VIDEO



Kenner Parker, 380 F
Enquête-déduction
Joueurs: de 2 à 10
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: une nouvelle version du célèbre jeu d'enquête. L'originalité réside bien sûr dans le support: on jouera devant son écran de télévision en regardant évoluer les personnages. Entre Psychose et Dix Petits Nègres. (J& S n° 52)
Nous aimons: ♥♥

CODE 777



Jumbo, 99 F
Déduction
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: les habitués de nos casse-tête logiques auront un réel avantage dans ce jeu très sympathique bien que peu original. (J&S n° 42)
Nous aimons: ♥♥

COMPAGNIE DES GLACES (LA)

Jeux Actuels, 160 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 au moins
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: jeu de rôle de science fiction original dans l'univers fantastique des romans de G.J. Arnaud. (J&S n° 36)
Nous aimons: ♥♥

CONTRAT IMPOSSIBLE (LE)



Dujardin, 120 F
Parcours
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: arriverez-vous à faire signer le contrat au coléreux Demesmaeker? Oui... si vous avez de la chance! Il vaut mieux acheter un album de Gaston Lagaffe que ce jeu! (J&S n° 45)
Nous aimons: ✗

CONTRE ESPIONNAGE

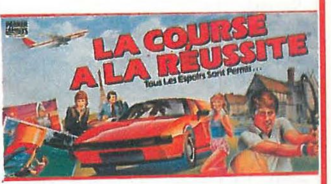


Schmidt, 85 F
Mémoire
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: un peu de tactique, un peu de mémoire... et beaucoup de hasard! Le thème "agent secret" n'est qu'un habillage artificiel pour un jeu guère passionnant. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥

CONVERSION

Mazas Editions, 135 F
Tactique, stratégie
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: damier, pièces noires et blanches, le parallèle avec les échecs est immédiat. Cependant la forme du plateau, le nombre et le déplacement des pièces en font un jeu à part. (J&S n° 38)
Nous aimons: ♥

COURSE A LA REUSSITE (LA)



Kenner Parker, 150 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: vous avancez dans l'année au gré des dés. Il vous faut être le premier à accumuler 12 cartes (train de vie). Une course qui réussira... au plus chanceux! (J&S n° 42)
Nous aimons: ♥

COURSE AU LARGE (LA)



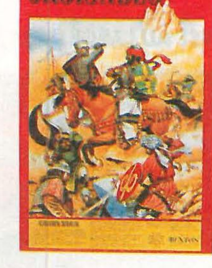
MB, 198 F
Simulation
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: une simulation assez complète et très réussie pour vieux loups de mer et jeunes moussaillons. Un savant dosage entre chance et tactique, stratégie et connaissances. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥♥♥

COURSE AUX TITRES (LA)



Ducale-France Cartes, 240 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un nouvel avatar du Monopoly, cette fois à la sauce boursière. Un mécanisme simple, donc, servi par un matériel de qualité. Mais le tout n'est guère passionnant. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥

CROISADES



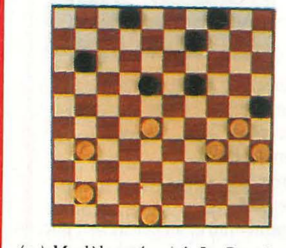
Rexton, 230 F
Wargame
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: à la suite de Cry Havoc et de Siège (avec lesquels il vaut mieux commencer), un nouveau cocktail réussi de jeu tactique, de jeu stratégique et de jeu de rôle. Pour joueurs chevronnés. (J&S n° 46)
Nous aimons: ♥♥♥

CRY HAVOC



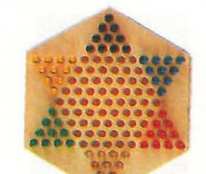
Rexton, 200 F
Wargame
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un excellent wargame tactique à la présentation superbe et astucieuse (pions réversibles). Précis et variés, les différents scénarios rendent bien l'atmosphère et la tension des combats médiévaux proposés. (J&S n° 31)
Nous aimons: ♥♥♥

DAMES



(+) Modèle présenté, Le Damier de L'Opéra, 300 F
Damier(!), stratégie et tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: traditionnellement considéré comme un jeu de réflexion enfantin. C'est vrai, parce qu'il est accessible aux plus jeunes. C'est faux, parce qu'il s'agit d'un jeu d'une richesse inépuisable. (dans tous les numéros)
Nous aimons: ♥♥♥♥

DAMES CHINOISES



(+) Modèle présenté, Games', 330 F
Damier, tactique
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: voir Halma, page 14.
Nous aimons: ♥♥♥

DEFI D'ARSENE (LE)



Ferriot, 150 F
Société et mémoire
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: jeu de mémoire et de déduction, ce défi est original et amusant. Lupin doit s'emparer de quatre objets et d'un diamant, les autres doivent le démasquer. Mais cela n'est intéressant qu'à partir de quatre joueurs. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥♥

DEMI-MOT

Jeux TM , distribué par Habourdin, 15 F
Lettres, cartes
Joueurs: de 1 à 6
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: chaque bord de chaque carte porte une syllabe. Les joueurs forment par juxtaposition des mots de quatre lettres. Ce qui est tout de même limité! Dommage, l'idée était bonne. (J&S n° 16)
Nous aimons: ♥

rêt de par sa richesse tactique. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥

RISK



Kenner Parker, 145 F
Stratégie et tactique
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: à la conquête du monde. Un classique qui ne prend pas une ride. Une bonne initiation aux jeux de simulation plus complexes: wargames, Diplomacy... (J&S n° 40)
Nous aimons: ♥♥♥

ROYAUME DES 5 COURONNES



Habourdin, 180 F
Parcours, tactique
Joueurs: de 2 à 5
Complexité: ■■
Durée:●●●
Age: ▲▲
Commentaire: ramener les couronnes gardées par le dragon pour hériter du trône. Un parcours où le hasard joue un rôle raisonnable. Bien présenté, un jeu très accessible, mais loin d'être puéril. Attrayant et mouvementé. Sympa, quoi! (J&S n° 47)
Nous aimons: ♥♥

RUEE VERS L'OR



Ravensburger, 105 F
Société
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: recherche de pépites et rixes entre chercheurs d'or. La chance joue un plus grand rôle que la stratégie, mais voici un jeu familial sympathique et amusant, accessible aux plus jeunes. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥

RUNEQUEST

Oriflam, 230 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: un JdR original par ses règles de magie et son système de combats. Un vénérable ancêtre à (re)découvrir. (J&S n°50)
Nous aimons: ♥♥♥

SAMOURAI



Rexton, 200 F
Wargame
Joueurs: 2 (ou 2 équipes)
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: six scénarios pour un jeu de rôle et de stratégie dans le Japon du XIIIe siècle. Un excellent jeu favorisant le développement du sens tactique des joueurs.
Nous aimons: ♥♥♥

SATANIX



Habourdin, 70 F
Lettres
Joueurs: 2
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: seize anneaux à dix faces porteurs de lettres pivotent autour de leur axe. Un joueur forme un mot et marque des points. Son adversaire modifie une lettre ou rallonge le mot. Un matériel original. (J&S n° 22)
Nous aimons: ♥♥

SCOOP



Nathan, 280 F
Questions-réponses
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: devenez rédacteur en chef d'un titre connu! Comment? En faisant preuve de votre culture. Un jeu de questions-réponses inaccessible aux plus jeunes. (J&S n°36)
Nous aimons: ♥

SCOTLAND YARD

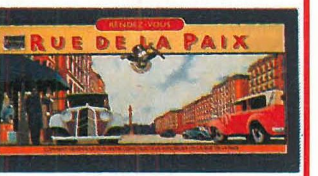


Ravensburger, 179 F
Société, stratégie et tactique
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: sur un plan de Londres, marqué des lignes de métro, autobus et taxis, des détectives concurrents tentent de cerner un fugitif. Excellent jeu de déduction et de coopération. (J&S n° 21, n°42)
Nous aimons: ♥ ♥ ♥

RENCONTRE COSMIQUE

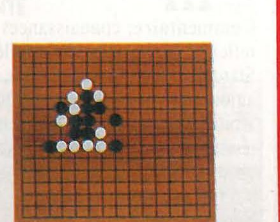
Jeux Descartes, 145 F
Tactique et diplomatie
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: duel après duel, la lutte pour la possession des planètes. Un original jeu de tactique où il faut savoir conclure les bonnes alliances. (J&S n° 43)
Nous aimons: ♥♥♥

RENDEZ-VOUS RUE DE LA PAIX



Kenner Parker, 140 F
Société, tactique et hasard
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: la référence au Monopoly n'est qu'un clin d'œil, et la plupart des règles de ce jeu d'acquisition de terrains et de constructions sont aussi amusantes qu'originales. Une réelle réussite dans le jeu de société. A ne pas manquer. (J&S n°41)
Nous aimons: ♥♥

RENJOU



L'Impensé Radical/Morize, 350 F
Damier, tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲▲
Commentaire: version japonaise, très précisément codifiée, du morpion. Se joue sur les intersections d'un quadrillage 15x15 lignes. (J&S n° 34)
Nous aimons: ♥♥

RESTAURANT



Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 174 F
Tactique
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: la guerre des maîtres d'hôtel! Lequel emportera les commandes les plus intéressantes puis servira les menus les plus rémunérateurs? Original. (J&S n° 46)
Nous aimons: ♥♥

REVE DE DRAGON

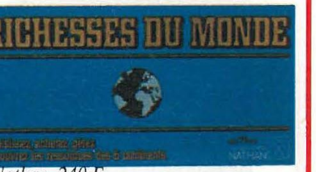
Ludodélire ,150 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: des idées originales, des règles très fouillées et une belle présentation. Enrichit l'univers du JdR médiéval fantastique... avec un humour... pour initiés! (J&S n° 36)
Nous aimons: ♥♥

RICHESSES DE FRANCE



Nathan, 240 F
Hasard et parcours
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: jeu de société classique, sur le thème de réalisation d'un parcours entre les différentes villes de France, à pied, à bicyclette ou en voiture. Simple, et original, mais un peu trop marqué par le hasard. (J&S n°40)
Nous aimons: ♥

RICHESSES DU MONDE



Nathan, 240 F
Société, économie
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: constituer des monopoles internationaux sur le marché des matières premières. Encore une variante du célèbre Monopoly. Mais l'une des meilleures.
Nous aimons: ♥♥♥

RIMINI



Jumbo, 130 F
Tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: juxtaposer ses cartons sur le plateau pour former des figures imposées. Un mécanisme très simple, mais un jeu original et d'un réel inté-

DENTS DE LA PUB (LES)



Dujardin, 400 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: un "Commercial-Pursuit". On aurait espéré, destiné aux jeunes fils de pub, un jeu plus... créatif! (J&S n° 53)
Nous aimons: ✗

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

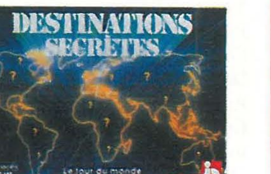


Nathan, 280 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ● à ●●●●
Age: ▲▲
Commentaire: pour jouer en famille au célèbre jeu télévisé. Ni plus ni moins passionnant.
Nous aimons: ♥

DES

(+) Modèle présenté, Jeux Descartes, 3 F
Hasard
Joueurs: 2 ou plus
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: la passion pour les dés n'a pas quitté les joueurs depuis... les Romains. Un matériel simple, pas cher, pour des centaines de jeux! (J&S n° 9)
Nous aimons: ♥♥

DESTINATIONS SECRETES



Nathan, 180 F
Voir notre sélection Magazin

DESTINS



MB, 190 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲
Commentaire: être le plus riche, parvenu à l'âge de la retraite. Sur un thème guère enthousiasmant, un jeu de parcours des plus conventionnels.
Nous aimons: ♥

2e D.B. NORMANDIE



Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs: 3
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: les combats de blindés peu après le Débarquement. Plus que leur puissance, c'est la mobilité des forces en présence qui décide. (J&S n° 24)
Nous aimons: ♥♥

2e D.B. PARIS

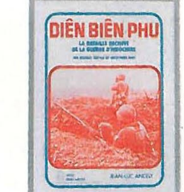
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: la Libération de Paris. Pour joueurs ayant déjà pratiqué les wargames. Très grand réalisme historique; règle abondamment illustrée. (J&S n° 28)
Nous aimons: ♥♥

DES CRUS ET DES VINS



Mazas Editions, 160 F
Société
Joueurs: 3 au moins
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: parcourir le pays et commander les meilleurs crus. Un peu trop de hasard: le joueur qui n'a que de bons jets de dés passera à travers toutes les embûches et gagnera sans être inquiété. (J&S n° 38)
Nous aimons: ♥

DIEN BIEN PHU



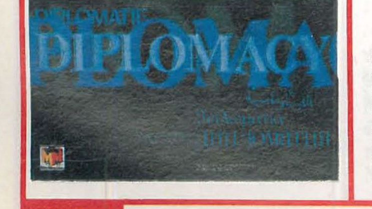
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: combats en 1954 autour de la célèbre "cuvette" de Dien Bien Phu où les forces françaises furent encerclées. Pour wargamers amateurs de guerre de position...
Nous aimons: ♥

DINGBATS



Habourdin, 350 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: qu'est ce qu'un Dingbat? Une sorte de rébus s'appuyant uniquement sur des lettres ou des mots et leur graphisme. Par exemple "ETPMOC" est un "compte à rebours"... "TAIELEMRE"! Euh, pardon... "élémentaire"! Amusant... Un vrai "jeu de société". (J&S n° 48)
Nous aimons: ♥♥

DIPLOMACY



Kenner Parker, 180 F
Stratégie, alliance
Joueurs: de 2 à 7
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un jeu qui porte bien son nom. La conquête militaire de l'Europe du début de ce siècle s'obtient sur le terrain de la négociation diplomatique. Pratiqué en club, par correspondance... c'est le mètre étalon des jeux d'alliance. Déconseillé à moins de six joueurs. (J&S n° 8)
Nous aimons: ♥♥♥♥

DIX DE CHUTE



MB, 158 F
Tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: faire descendre ses dix jetons le long d'un panneau en faisant tourner les roues d'un engrenage. Seule la déduction permet de découvrir la position de l'adversaire. Un "bon petit jeu" accessible aux plus jeunes.
Nous aimons: ♥♥

DJAMBI



L'Impensé Radical/Morize, 350 F
Damier
Joueurs: 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: échecs de Machiavel: combats et alliances sur un damier. Des mécanismes intéressants et originaux pour un jeu complexe. Pour ceux qui trouvent les échecs beaucoup trop simples...
Nous aimons: ♥♥

DOBBLING




Schmidt, 80 F
Lettres
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un système de marque des points original (gâché par des règles confuses) pour ce nouveau jeu de lettres dont le principal avantage est l'encombrement minimum. Un défaut: seuls les mots de sept ou huit lettres sont vraiment importants. (J&S n°53)
Nous aimons: ♥

DOMINOS

(+) Modèle présenté, L'Œuf Cube, 100 F
Dominos!
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: un matériel plus qu'un jeu. Car, à part la règle classique, une foule de variantes plus ou moins complexes vous attendent. Indispensable dans toute ludothèque qui se respecte. (J&S n° 2)
Nous aimons: ♥♥

DOMINOS FRANCAIS

Arjeu, 195 F
Dominos!
Joueurs: de 2 à 8
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: sur le principe du jeu classique, des dominos hexagonaux pour progresser dans deux ou trois directions. Une innovation sans intérêt particulier. (J&S n° 49)
Nous aimons: ♥

Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: la guerre sur le Front russe en juin 1942. Le problème du ravitaillement est au centre du jeu. Pour wargamers avertis. (J&S n° 28)
Nous aimons: ♥♥

PLAY BAC



Play Bac, distribué par Habourdin, 350 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: petit cousin du Trivial Pursuit qui propose des questions tirées du programme du bac. (J&S n°45)
Nous aimons: ♥

POKER D'AS



(+) Modèle présenté, Jeux Descartes, 35 F
Hasard
Joueurs: 2 ou plus
Complexité: ■■
Durée: ●
Age: ▲▲▲
Commentaire: pour faire un "petit" poker en cinq minutes. Un "jeu d'apéritif" bien sympathique. (J&S n° 9 et n° 49)
Nous aimons: ♥

PUISSANCE 4



MB, 134 F
Alignement
Joueurs: 2
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: un "morpion" vertical, subissant donc la loi de la pesanteur. Une présentation astucieuse. Pourquoi pas le premier jeu de réflexion pour les plus jeunes? (J&S n° 34)
Nous aimons: ♥♥♥

PUZZLES



(+) Modèle présenté, Ravensburger, 260 F
Casse-tête
Joueur: un
Complexité: ■
Durée: ●●●●
Age: ▲ à ▲▲▲
Commentaire: sans doute le casse-tête le plus pratiqué, de 2 à 102 ans, de 12 pièces à... 5 000.
Nous aimons: ♥♥

QUARANTAINE EN CRISE (LA



Gameworks, distribué par Imex Management, 280 F
Voir notre sélection Magazin

4 ETOILES



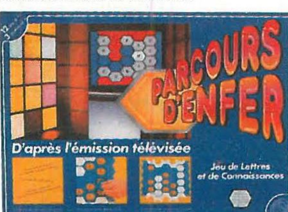
Habourdin, 130 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: jeu économique, où le joueur tente de monter une chaîne d'hôtels, de compagnies aériennes... Simple mais astucieux. (J&S n° 27)
Nous aimons: ♥♥

QUIZZARD



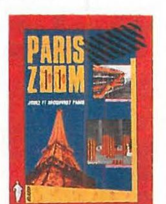
Nathan, 280 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: connaissances et... réflexes! L'adaptation du jeu télévisé Starquizz: 6 000 questions (ça, c'est aujourd'hui banal), mais surtout un arbitre électronique sur lequel on ne résiste pas au plaisir de taper comme un sourd. Un gadget amusant. (J&S n°53)
Nous aimons: ♥

PARCOURS D'ENFER



Habourdin, 170 F
Lettres et questions-réponses
Joueurs: 3 et plus
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: directement issu du jeu télévisé. Questions simplistes pour un jeu (trop) rapide. Pour les plus jeunes. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥

PARIS ZOOM



Jeux Descartes, 169 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: autour du petit ticket jaune bien connu, des questions en général intéressantes mais vraiment réservées aux Parisiens.
L'introduction de personnages enrichit (un peu) le jeu. (J&S n° 48).
Nous aimons: ♥

PENTE



Kenner Parker, 135 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: génial! Le vainqueur est celui qui, le premier, aligne cinq de ses pions ou qui capture cinq paires de pions adverses. Deux objectifs si simples mais si différents qu'ils confèrent au jeu une immense qualité. A ne pas manquer! (J&S n° 26)
Nous aimons: ♥♥♥♥

PETIT BAC (LE)



MB, 78 F
Connaissances
Joueurs: 2 ou plus
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: trouvez un nom de fleur commençant par un R? Eh oui, le "petit bac" n'est que la version "boîte" d'un jeu archi-connu. Originalité zéro, mais présentation agréable. (J&S n° 35)
Nous aimons: ♥

PETANQUE (LA)



Mazas Editions, 95 F
Simulation
Joueurs: 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: pointer ou tirer? A vous de choisir! Des règles confuses, dommage! Et puis, tant qu'à faire, pourquoi ne pas faire une "vraie" pétanque? (J&S n° 47)
Nous aimons: ♥

PICTIONARY



Parker, 340 F
Société
Joueurs: de 3 à 16
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: par de rapides dessins, faire découvrir des mots à ses coéquipiers, et deviner leurs propositions. Simple, amusant, original, pour tout âge: ambiance garantie. (J&S n°53)
Nous aimons: ♥♥

PIEGES



MB, 158 F
Tactique, stratégie
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: être le dernier joueur à posséder une bille sur le terrain de jeu. Un ingénieux système de glissières permet aux joueurs de faire chuter les billes adverses. Amusant et subtil. Un superbe petit jeu.
Nous aimons: ♥♥♥

PLAN BARBAROSSA

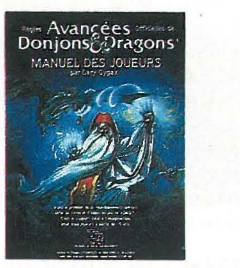


DONJONS & DRAGONS



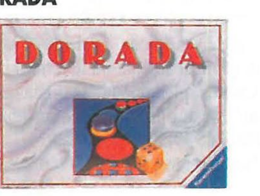
Transecom, 175 F
Jeu de rôle
Joueurs: 4 à 12
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: la plus grande invention dans le jeu depuis le Monopoly. Chaque joueur incarne un personnage et joue son rôle dans l'aventure animée par un meneur de jeu-scénariste. Pour découvrir l'univers des jeux de rôle. (J&S n° 4, 18, 38, 47)
Nous aimons: ♥♥♥

DONJONS & DRAGONS
Règles avancées



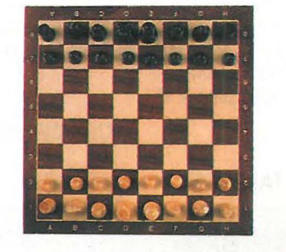
Transecom, 175 F
Jeu de rôle
Joueurs: 4 à 12
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: le jeu de rôle le plus joué dans le monde. Malgré son nom, il ne s'agit pas d'une "extension" de D&D mais bien d'un jeu à part, toutefois déconseillé à ceux qui n'ont jamais pratiqué le jeu "de base". (J&S n° 47)
Nous aimons: ♥♥♥

DORADA



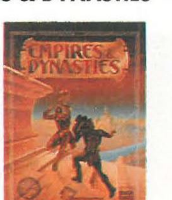
Ravensburger, 115 F
Tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: simple et originale, une course où le hasard l'emporte sur la tactique. Cependant, les joueurs inventifs mettront à profit le matériel de qualité pour élaborer des variantes plus intéressantes. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥

ECHECS



(+) Modèle présenté, Librairie Games', 500 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: contrairement à une opinion largement répandue, les échecs ne sont pas un jeu "compliqué". Accessibles à tout âge, on y prendra un plaisir quel que soit son niveau. Nous ne pouvons que fortement déconseiller... de ne pas y jouer! (dans tous les numéros)
Nous aimons: ♥♥♥♥

EMPIRES & DYNASTIES



Dragon Radieux, 229 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: JdR médiéval-fantastique aux règles très fouillées notamment pour la magie et la religion. Pour joueurs confirmés et exigeants. Mais, pour l'instant, le jeu souffre cruellement du manque de compléments. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥♥

EMPIRE GALACTIQUE



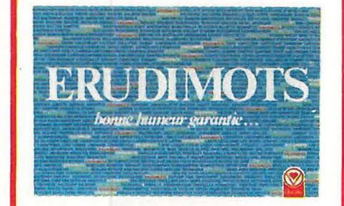
Hachette, 145F
Jeu de rôle
Joueurs: de 4 à 10 (dont un meneur de jeu)
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: une règle simple et des premiers scénarios réunis sous jaquette. Fantastique et science-fiction pour des "grands débutants". A déconseiller tout de même à ceux qui n'ont jamais assisté à une partie de jeu de rôle. (J&S n° 31).Suppléments, les deux volumes de l'Encyclopédie Galactique. (J&S n° 49)
Nous aimons: ♥

ENTRE DEUX VERRES (L')



Gogny-Goubert, distribué par Habourdin, 350 F
Société
Joueurs: de 3 à 8
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: sept familles, menteur, questions-réponses... Un cocktail savamment dosé servi par un matériel de qualité. Il s'agira, bien sûr, de constituer la cave la mieux approvisionnée. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥♥

ERUDIMOTS



Ducale, 240 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un thème très particulier pour ce "questions-réponses": le vocabulaire. Mais la difficulté des mots proposés est telle qu'il est rare de pouvoir donner une définition correcte, même approximative. A vos dicos... (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥

ESCAMPE



Arjeu, 260 F
Tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●
Age: ▲▲

Commentaire: capturer la pièce maîtresse de l'adversaire (la licorne) avec l'un de ses "pions" (paladins). Un jeu de plateau abstrait où le terrain influe sur le déplacement des pièces et qui ne laisse aucune place au hasard. (J&S n° 49).
Nous aimons: ♥♥

EXCELLENCE



MB, 268 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: course dans la Galaxie. Pour faire avancer son pion, chaque joueur doit répondre correctement à des questions de connaissance tirées au hasard. Pour les 8-12 ans. (J&S n° 29)
Nous aimons: ♥

FAR WEST



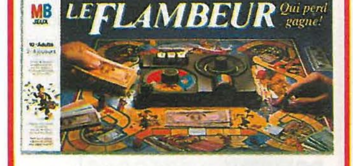
Dujardin, 100 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: sur le principe du 1000 Bornes (en plus simple!) un duel qui ne provoquera pas de grands frissons. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥

FEU ROUGE, FEU VERT



Nathan, 120 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: initiation au code de la route. L'ennui mortel est garanti au bout de quelques parties.
Nous aimons: ✗

FLAMBEUR (LE)



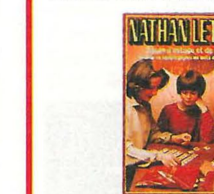
MB, 166F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un jeu de "qui perd gagne" assez vite épuisé. Le vainqueur est le premier à perdre tout son argent en "flambant" au casino, aux courses... (J&S n° 34)
Nous aimons: ♥

FRANCE EN QUESTIONS (LA)



Ferriot, 200 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲

NATHAN LETTRES



Nathan, 70 F
Lettres
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: deux jeux en un. Au premier, "Sac de lettres", on préférera le Jarnac. Au second, "Mots croisés", on préférera le Scrabble. Alors?
Nous aimons: ✗

NAUTIC MILES



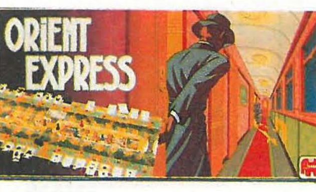
Editions Luszpinski diffusion, 80 F
Hasard, tactique, cartes
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: un 1000 Bornes maritime. Les règles, plus fouillées que celles de son prédécesseur, permettent de nombreux rebondissements. (J&S n° 4, n° 30)
Nous aimons: ♥

ŒIL NOIR (L')



Schmidt, 150 F
Jeu de rôle
Joueurs: de 4 à 8 ou plus
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: jeu de rôle à thème médiéval-fantastique conçu pour le plus large public. Conseillé aux débutants. De très nombreuses extensions. Très accessible par sa règle... et son prix! (J&S n° 36, 37, 41)
Nous aimons: ♥♥

ORIENT EXPRESS



Jumbo, 178 F
Société et déduction
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: un thème policier attrayant, une belle présentation. Hélas, une fois la partie finie, l'intrigue est connue. Une boîte "extension" propose dix nouvelles énigmes. (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥

OTHELLO



Dujardin, 135 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée:●●
Age: ▲
Commentaire: on pose un pion, on en retourne d'autres. Qui aura le plus de pions de sa couleur à la fin de la partie? Règle simple; tactique et stratégie complexes. Othello a mérité sa place parmi nos grands-classiques. Qu'y a-t-il à ajouter? (dans tous les numéros).
Nous aimons: ♥♥♥♥

PANIC CIRCUS



Le Fi du dé, 200 F
Stratégie, tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: l'éléphant qui bat le chat qui bat la souris qui bat l'éléphant. Jeu abstrait, distrayant, accessible et finalement original même s'il combine des mécanismes connus, notamment celui de la "prise cyclique" du Jeu de la jungle! (J&S n°49)
Nous aimons: ♥♥

PARANOIA



Jeux Descartes, 149 F
Jeu de rôle
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: chaque joueur incarne un personnage au service d'un ordinateur! Un contexte futuriste dominé par l'humour et l'absurde. Original et passionnant, mais exige un meneur de jeu expérimenté. (J&S n° 42, 45 et 46)
Nous aimons: ♥♥♥

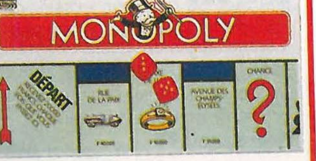
1789
Le jeu de la Révolution française

Ferriot, 200 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: 600 (seulement!) questions sur la Révolution, dans l'ensemble trop difficiles ou sans intérêt et, de toute façon, excessivement anecdotiques. Pourtant, l'idée du plateau, où les barricades entravaient la progression des joueurs, était intéressante. Dommage! (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥

MIRAMIS

Swam, distribué par Schmidt, 165 F à 270 F
Lettres
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: entrecroiser le maximum de mots sur le plateau à partir de tirages de neuf lettres. Jeu riche et intéressant. (J&S n° 37)
Nous aimons: ♥♥

MONOPOLY



Kenner Parker, 110 F à 180 F selon modèle
Société
Joueurs: de 2 à 9
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: est-il besoin de présenter ce précurseur des "jeux de société" modernes? Si, cinquante ans après sa naissance, son succès ne se dément pas, c'est vraiment que dans son genre, il doit être parfait! (J&S n°20)
Nous aimons: ♥♥♥♥

MONTDRAGON



Schmidt, 180 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: de méchants dragons gardent des princesses captives... Une superbe présentation pour ce petit jeu charmant, mais aux dimensions stratégiques et tactiques restreintes. Pour les plus jeunes. (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥

MULTIMO



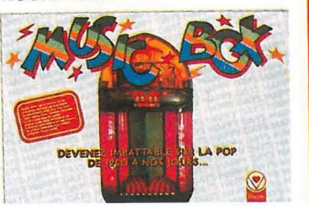
Keesing, 129 F
Lettres
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: chaque joueur tente d'obtenir le maximum de points en composant en secret une grille de mots croisés, à partir des mêmes lettres que son adversaire. Adaptation réussie d'un jeu de lettres assez classique. (J&S n° 26)
Nous aimons: ♥♥

MURDER PARTY



Schmidt, 130 F
Joueurs: 8
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: "jeu de société" au sens propre. Il s'agit ici d'un scénario (et du matériel) vous permettant d'organiser une soirée "Murder Party": les participants, "en chair et en os", doivent découvrir l'assassin. Très bien conçu. Plusieurs scénarios. (J&S n°45)
Nous aimons: ♥♥

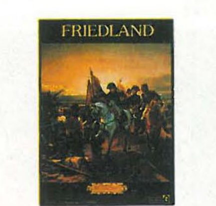
MUSIC BOX



Ducale, 260 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: rock, pop, disco... la musique, des années 50 à nos jours. Très "ciblé", à réserver aux amateurs du sujet . Un "moins": le petit nombre de questions (600). Un "plus": le matériel, pratique et original. (J&S n°53)
Nous aimons: ♥

Commentaire: non dénué d'intérêt pédagogique, un parcours à travers les régions françaises au gré de questions (deux niveaux) géographiques et touristiques. Pour réapprendre les départements! (J&S n° 48)
Nous aimons: ♥

FRIEDLAND



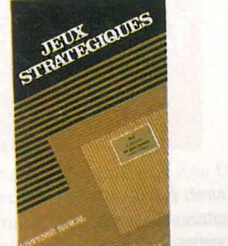
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: une excellente mais complexe reconstitution de la bataille entre Napoléon et les forces russes. Déconseillée aux débutants. (J&S n°25)
Nous aimons: ♥♥

FULL METAL PLANETE



Ludodélire, 300 F
Voir notre sélection Magazin

GO



(+) Modèle présenté, L'Impensé Radical/Morize, 380 F
Damier, stratégie

Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: le jeu stratégique à l'état pur. Un univers infini sur 361 "cases"... pardon, intersections (dans tous les numéros). Aux néophytes, nous conseillons de commencer avec le Minigo, un "terrain" plus réduit. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥♥♥

GRAND CRU

Editions Jean-Parent, 390 F
Voir notre sélection Magazin

GRAND PRIX

Habourdin, 130 F
Simulation sportive
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: un grand prix automobile aux règles parfois trop simples pour être réalistes. Pour les jeunes.
Nous aimons: ♥

GRAND SAFARI

Ravensburger, 198 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: parcours sur la carte du monde sur le thème de la sauvegarde des animaux. Hasard et tactique (un peu!). Magnifique, mais plus pédagogique que ludique. Grand prix du Jeu et Jouet 1985. (J&S n° 32)
Nous aimons: ♥

GUET-APENS



Jeux Descartes, 240 F
Wargame avec figurines
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: un système de règles assez accessible, douze scénarios et des éléments de décor pour combats médiévaux à l'échelle individuelle. Livré avec des figurines en carton. Le système de création de personnage pourra amener les habitués des jeux de rôle à s'essayer à un autre type de jeu. Une nouvelle création intéressante de Jean-Jacques Petit. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥♥

GUILLOTINE



Avril & Floréal, distribué par Jeux Actuels, 250 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: dénonciations, procès, prison, exécutions: une vision bien sombre des balbutiements républicains de la Révolution. Le titre donne bien le ton de ce jeu, pas plus passionnant que désopilant. (J&S n° 49)
Nous aimons: ♥

GYGES

Bass & Bass 115 F
Damier, stratégie
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●
Age: ▲▲
Commentaire: une course de pions originale sur les intersections d'un damier. Pas de prises, mais des sauts par-dessus les pièces. Très astucieux. (J&S n° 36)
Nous aimons: ♥♥

HALMA



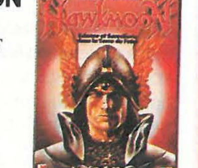
Ravensburger, 113 F
Damier, tactique
Joueurs: 2, 3 ou 4
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: chaque joueur tente d'occuper le premier le camp adverse avec ses pions. On ne prend pas les pions adverses, mais on saute pardesssus. Le principe des "dames chinoises ou jeu de l'étoile", mais sur un terrain carré. (J&S n° 5)
Nous aimons: ♥♥

HAMBURGER



Habourdin, 150 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: un agréable divertissement pour les plus jeunes. Un astucieux mélange de jeu de l'oie et de Memory. (J&S n° 39)
Nous aimons: ♥

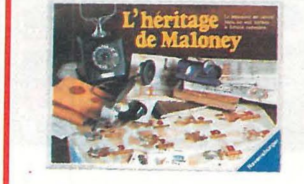
HAWKMOON



Oriflam, 199 F

Voir notre sélection Magazin

HERITAGE DE MALONEY (L')



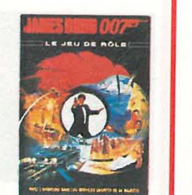
Ravensburger, 159 F
Société
Joueurs: de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: une course au trésor à travers les Etats-Unis pour laquelle, chaque jour, tout le monde embarque dans l'unique voiture, mise aux enchères. Sur une idée de Sid Sackson, un jeu tactique très plaisant, au fonctionnement à la fois simple et subtil, qui bénéficie d'une belle présentation et engendre des parties acharnées et très amusantes. (J&S n°50)
Nous aimons: ♥♥♥

HOTEL



MB, 198 F
Tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age:▲▲
Commentaire: construire des hôtels et acculer les autres joueurs à la faillite (!). Malgré cet air de déjà-vu, un jeu familial, original et plein de rebondissements, mis en valeur par un matériel luxueux. (J&S n° 48)
Nous aimons: ♥♥

JAMES BOND



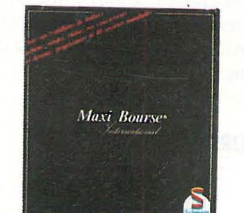
Jeux Descartes, 119 F
Voir notre sélection Magazin

JARNAC



Kenner Parker, 145 F
Lettres
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲▲

MAXI BOURSE INTERNATIONAL



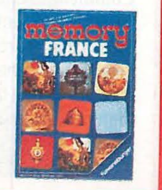
Schmidt, 350 F
Simulation boursière
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: spéculations, transactions, variations des cours... Coups de bluff et rebondissements spectaculaires! Des règles simples et un matériel irréprochable pour une simulation qui vous procurera autour de la table les frissons du "jeu autour de la corbeille". (J&S n° 49)
Nous aimons: ♥♥♥

MEGA



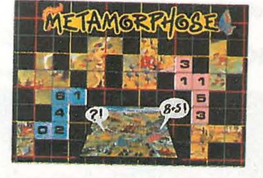
Jeux et Stratégie, 30 F
Jeu de rôle
Joueurs: 4 ou plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle? Pour 30 F, tentez l'aventure! Une règle, quatre scénarios, des conseils... A pratiquer, ou même simplement à lire. Mérite certainement de nombreux ♥. Mais c'est à vous de le dire!

MEMORY



Ravensburger, 76 F à 108 F
Cartes, mémoire
Joueurs: 2 et plus
Complexité: ■
Durée: ●
Age: ▲
Commentaire: à partir de 4 ans, un excellent entraînement de la concentration et de la mémorisation. Pour passer de bons moments avec les plus jeunes. De nombreuses versions.
Nous aimons: ♥♥

METAMORPHOSE



Jean-Marc Jeux, distribué par Coloredo, 127 F
Calcul, tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: simple, original et intéressant. Tactique et mémoire sont nécessaires pour gagner cette course de "chenilles", formées, au gré de la pioche, par des pions numérotés dont la somme des valeurs doit rester constante. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥

1000 BORNES



Dujardin, 75 F (luxe: 100 F)
Cartes, hasard
Joueurs: de 2 à 6 (pas 5)
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: simple et rapide. Un savant dosage entre tactique et hasard. Rien d'étonnant à ce que, plus de trente ans après sa création, le 1000 Bornes reste un best-seller.
Nous aimons: ♥♥♥

1000 BORNES OLYMPIQUES



Dujardin, 110 F
Cartes
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: non, il ne s'agit pas de "6 000 questions sur les jeux Olympiques"! Ici, le thème ne fait qu'agrémenter un petit jeu distrayant, pour les jeunes, sur le principe du 1000 Bornes teinté de sept familles.
Nous aimons: ♥

MHING

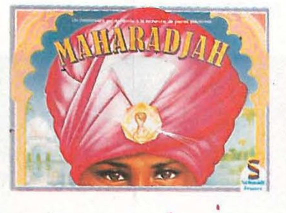


Gogny Goubert, distribué par Habourdin, 150 F
Mah-Jong
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: directement dérivé du Mah-Jong, un jeu intéressant avec un système de marque réussi favorisant la prise de risques. (J&S n° 46)
Nous aimons: ♥♥

MAGENTA

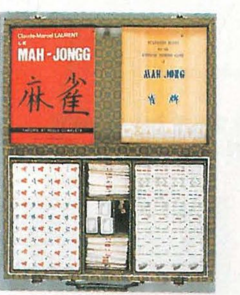
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: l'épisode de la guerre d'Italie opposant les troupes de Napoléon III aux Autrichiens. Pour amateurs avertis.
Nous aimons: ♥

MAHARADJA



Schmidt, 180 F
Société et stratégie
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: ramasser le plus possible des pierres précieuses dispersées sur le plateau. Tout en attaquant ses adversaires pour leur dérober leur butin ou en les bloquant avec des cobras!
Un bon jeu familial, simple et intéressant, dans une présentation de grande qualité. (J&S n° 51)
Nous aimons: ♥♥

MAH JONG



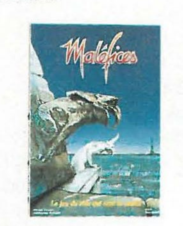
(+) Modèle présenté, L'Impensé Radical/Morize, 850 F
Dominos, hasard et tactique
Joueurs: 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: le complexe rami chinois, qui a connu en Europe son heure de gloire au début du siècle. A redécouvrir, ne serait-ce que pour la beauté du matériel! (J&S n° 14)
Nous aimons: ♥♥

MAI 68
Le jeu



Rexton, 290 F
Wargame
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: le terrain? Les 5e et 6e arrondissements de Paris. Les forces en présence? Les "policiers" et les "manifestants". Ces derniers devront occuper les rues pour les dépaver en ôtant une à une les pièces du puzzle qui recouvre le plateau pour trouver... "sous les pavés, la plage"! (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥♥

MALEFICES



Jeux Descartes, 179 F
Jeu de rôle
Joueurs: 3 et plus
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: un jeu de rôle simple abordant le thème du paranormal dans la France de la Belle Epoque. Des règles claires et simples et des scénarios fouillés. Nombreuses extensions. (J&S n° 37, 40,43, 45, 47)
Nous aimons: ♥♥

MARVEL SUPER HEROS



Schmidt, 150 F
Voir notre sélection Magazin

MASTER MIND



Kenner Parker, 55 F
Déduction
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●
Age: ▲▲

Commentaire: plus qu'un jeu, un excellent exercice de logique. Master Mind, après avoir semblé à bout de souffle, connaît maintenant un renouveau. A faire découvrir aux plus jeunes. (J&S n° 7)
Nous aimons: ♥♥

Commentaire: au Scrabble, on ne modifie pas un mot posé. On ne peut que l'allonger. Ici, on en reprend toutes les lettres pour créer des anagrammes. N'a pas la dimension stratégique du Scrabble "familial", mais certainement plus riche que celui de compétition. (J&S n° 12)
Nous aimons: ♥♥♥

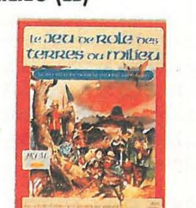
JERUSALEM 1099

Mazas Editions, 150 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: combats entre Croisés et Sarrasins dans la cité fortifiée de Jérusalem. Wargame de facture classique sur un thème original. (J&S n°38)
Nous aimons: ♥

JEU DE LA JUNGLE

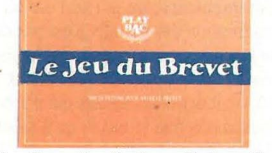
(+) L'Impensé Radical/Morize, 350 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: appelé aussi Xou Dou Qi. Simulation sur un damier de combats entre deux groupes d'animaux. Chaque animal peut en prendre un moins fort. Mais le plus faible peut prendre le plus fort... (J&S n° 20)
Nous aimons: ♥♥♥

JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (LE)



Hexagonal, 200 F
Jeu de rôle
Joueurs: 3 et plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: aventures fantastiques dans le monde de J.R.R. Tolkien (encore!). La magie tient une grande place. Intéressant, mais pour joueurs confirmés. (J&S n° 43)
Nous aimons: ♥♥

JEU DU BREVET (LE)



Play Bac, distribué par Habourdin, 350 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: le petit frère de Play Bac. Pour réviser son programme de 3e. Plus proche du devoir de vacances que du jeu! (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥

JEU DES CHAPEAUX

Ravensburger, 41 F
Parcours, hasard
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■
Durée: ●●
Age: ▲
Commentaire: des millions d'exemplaires vendus depuis... 1927! Il doit bien y avoir une raison! Sans doute son extrême simplicité. Pour tout petits exclusivement.
Nous aimons: ♥

JEU DU PAF (LE)



Play Bac, distribué par Habourdin, 99 F
Voir notre sélection Magazin

JUMBO JET



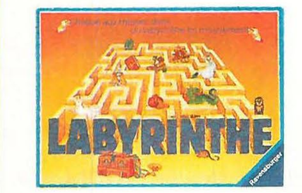
Jumbo, 178 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: acheter des lignes aériennes sur lesquelles ses adversaires devront payer. Pour finalement devenir le plus riche. Un "Monopoly des airs" pour ceux qui veulent décoller de la rue de la Paix.
Nous aimons: ♥

JUNTA



Jeux Descartes, 153 F
Tactique et diplomatie
Joueurs: de 4 à 7
Complexité: ■■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: comment s'enrichir dans une dictature? En s'affirmant comme le plus pourri! Humour et suspense caractérisent ce jeu pour fins stratèges. Une merveille! (J&S n° 43)
Nous aimons: ♥♥♥♥

LABYRINTHE



Ravensburger, 115 F
Tactique, déduction
Joueurs: de 1 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: les joueurs tentent de découvrir des trésors dans un labyrinthe qu'ils construisent peu à peu à l'aide de cartes juxtaposées. Le parcours ainsi constitué est modifié de tour en tour en poussant rangée ou colonne. Très amusant, bien réalisé. (J&S n° 39)
Nous aimons: ♥♥

LE COMPTE EST BON



Nathan, 90 F
Calcul
Joueurs: de 1 à 5
Complexité: ■■
Durée: ● à ●●●●
Age: ▲▲
Commentaire: comme à la télé, ici, les chiffres sans les lettres. Bien fait, mais est-ce la peine d'acheter une boîte? (J&S n° 19)
Nous aimons: ♥

LEGENDES



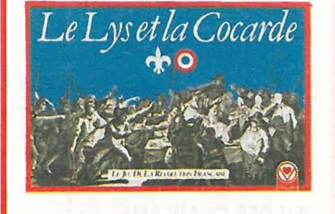
Jeux Descartes, 179 F
Jeu de rôle
Joueurs: 5 ou plus
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: jeu de rôle complexe qui accorde une large place au réalisme social, culturel, économique ou... légendaire. Nombreuses extensions. Pour amateurs avertis. (J&S n° 25). Plus accessible, la collection Premières Légendes: Légendes celtiques, Légendes de la Table ronde.
Nous aimons: ♥♥

LE LIEVRE ET LA TORTUE



Ravensburger, 179 F
Parcours, stratégie
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: un jeu de l'oie où la progression des joueurs n'est pas due au hasard, mais à la gestion de leurs ressources. L'un des meilleurs jeux de ces vingt dernières années qui n'a sans doute pas connu le succès qu'il mérite. (J&S n° 6)
Nous aimons: ♥♥♥♥

LE LYS ET LA COCARDE



Ducale, 250 F
Voir notre sélection Magazin

LE ROUGE ET LE NOIR




Play Bac, distribué par Habourdin, 350 F
Questions-réponses
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: cette fois, c'est l'épreuve de français du bac! Les questions gravitent le plus souvent autour des auteurs les plus classiques, avec quelques rares questions originales. (J&S n° 50)
Nous aimons: ♥

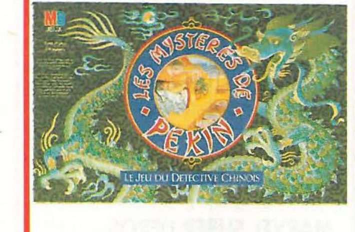
LES AIGLES

Jeux Descartes, 249 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire: affrontements réels ou fictifs sous le Premier Empire. Pas de plateau, le jeu se déroule directement sur la table ou la moquette. Les fanas achèteront les figurines historiques pour le pratiquer. Mais les débutants pourront immédiatement jouer avec les pions fournis. La boîte comprend, en outre, des planches de "décors" à découper et quatorze scénarios. Une excellente initiation au wargame avec figurines. (J&S n° 45)
Nous aimons: ♥♥♥

LES JOYEUX COMBINARDS

Habourdin, 130 F
Hasard, bluff
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: le premier joueur qui atteint un capital de 600 millions... avec un casier judiciaire vierge, gagne la partie! Le bluff est proche de celui du jeu de cartes, le menteur. Réussi et très drôle. (J&S n° 39)
Nous aimons: ♥♥

LES MYSTERES DE PEKIN



MB, 184 F
Enquête
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: déduction par élimination, tactique sommaire et lancers de dés sont les ingrédients, limités, de ces petits mystères. Avec cependant des "gadgets" amusants qui apportent un brin de magie. Pour les plus jeunes. (J&S n° 52)
Nous aimons: ♥

LES TROIS MOUSQUETAIRES



Dujardin, 130 F
Parcours et hasard
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: on est loin du célèbre "Tous pour un, un pour tous" cher à Dumas. Ici, il ne s'agit que d'une course, très individuelle: qui rapportera le premier les ferrets à la Reine? (J&S n°45)
Nous aimons: ♥

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS



Ravensburger, 149 F
Société
Joueurs: de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: jeu de parcours sans dé, sur le thème de la course autour du monde, permettant aux joueurs d'aller, tour à tour, en train, bateau, diligence, éléphant, etc! Jeu agréable, mais sans plus, pour les plus jeunes. (J&S n° 39)
Nous aimons: ♥

LEXICON

Jeux TM , distribué par Habourdin, 28 F
Cartes, lettres
Joueurs: de 2 à 5
Complexité: ■■
Durée: ●●
Age: ▲▲
Commentaire: avec plus de 20 millions d'exemplaires vendus, c'est une exceptionnelle réussite. Cette collection de lettres permet de pratiquer une infinie variété de jeux de formation de mots.
Nous aimons: ♥♥

LIVRES-JEUX



Livre-jeu d'aventure
Joueur: un
Complexité: ■■
Durée: ●●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: le lecteur mène sa lecture à sa guise en optant pour une action de son choix à la fin de chaque paragraphe. De très nombreux titres (Gallimard, près de 120 "Livres dont vous êtes le héros", Hachette, "Histoires à jouer").
Nous aimons: ♥♥

MAD



Kenner Parker, 120 F
Société
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: qui perd gagne! L'attrait "délirant"et humoristique du jeu s'épuise bien vite.
Nous aimons: ♥

MAGELLAN



Flying Turtle , distribué par Jeux Descartes, 236 F
Simulation économique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲
Commentaire: conquérir des pays pour s'enrichir. Plus tactique que stratégique, Magellan n'est pas une simulation économique très simplifiée; non dénué d'intérêt pédagogique pour les jeunes joueurs. (J&S n° 8)
Nous aimons: ♥



OUEZ, & REJOUEZ

Les numéros 5 et 10 à 32 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur Minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov ; toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocage. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N° 49 Sympas, les jeux de bar, **Échecs :** Le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep** un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clef en main. Le whist. 150 jeux-problèmes. **Le Retour des Mutants,** 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T. le jeu de rôle. **Texas,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATÉGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le Scrabble, le tarot ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S, 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MEGA 1 : 30 F, MEGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **180 F.**
Années disponibles : 82, 83, 84, 85, 86, 87.
Les anciens numéros de JEUX & STRATÉGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **30 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**



BON DE COMMANDE

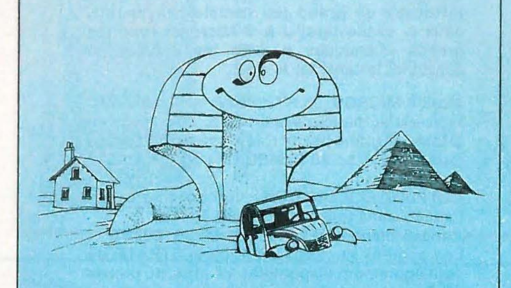
A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

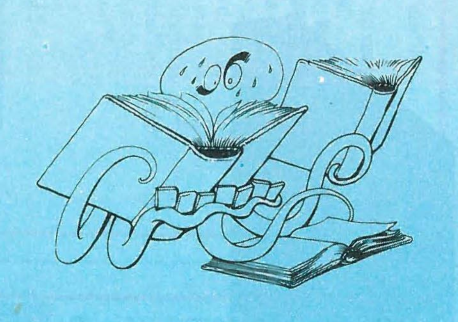
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....
....
soit .... numéros **à 30 F** l'un franco (étranger **36 F**)
- **Hors Série MEGA 1 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série MEGA 2 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Coffret reliure :** .... **à 55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**
- **Coffret complet année** ☐ 85, ☐ 86, ☐ 87, **à 180 F** l'un franco (étranger : 210 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

LUDOQUIZ





1 Dans le concours de J&S n° 50, le 1er prix était:

a. une 2 CV
b. un voyage en Egypte
c. une maison

2 Dans quel jeu doit-on représenter un mot par un dessin pour le faire comprendre à ses coéquipiers?

a. Dingbats
b. Jaeva
c. Pictionary

3 Au backgammon, combien chaque joueur a-t-il de pions sur sa case 8 en début de partie?

a. 0
b. 3
c. 5

4 Un Festival Ludique International a lieu tous les ans à:

a. Parthenay
b. Cognac
c. Nantes

5 Dans quel jeu parle-t-on de "cue bid"?

a. bridge
b. backgammon
c. poker

6 Laquelle de ces éditions de Trivial Pursuit est (pour le moment!...) imaginaire?

a. Baby-boomer
b. Stars
c. V.I.P.

7 Au barbu, le nombre de contrats différents est de:

a. 5
b. 6
c. 7

8 A Othello, une case libre située sur un bord entre deux pions de même couleur s'appelle:

a. cœur
b. fourchette
c. pince

9 Au Scrabble, quel est l'ouvrage de référence pour la conjugaison des verbes?

a. le Bescherelle
b. le Petit Larousse
c. le Grévisse

10 Igor Koïvman est champion du monde Juniors de:

a. dames
b. échecs
c. bridge

11 Au 1er septembre 1988, Karpov et Kasparov avaient disputé l'un contre l'autre:

a. 120 parties
b. 130 parties
c. 150 parties

12 Le jeu de cartes appelé Skat se joue à:

a. 2 joueurs
b. 3 joueurs
c. 4 joueurs

13 Quel jeu existe désormais également en version vidéo?

a. Diplomacy
b. Donjons et Dragons
c. Cluedo

14 Le championnat de France de go a déjà été remporté par André Moussa:

a. 6 fois
b. 8 fois
c. 10 fois

15 Leader Board est un jeu micro ayant pour thème:

a. une bataille spatiale
b. la Seconde Guerre mondiale
c. le golf

16 Au poker, une carte exposée et utilisable par tous les joueurs est appelée:

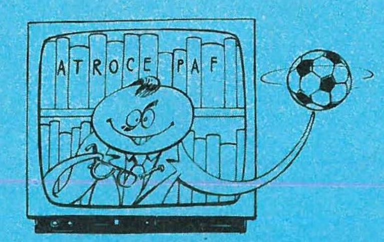
a. tétine
b. bouillotte
c. joker

17 Chaque année, le Monopoly se vend en France à environ:

a. 400 000 exemplaires
b. 700 000 exemplaires
c. 1 million d'exemplaires

18 Bernard Pivot vient de signer un jeu sur le monde de la TV qui s'appelle:

a. Réactions en chaînes
b. Razzia sur le PAF
c. le jeu du PAF

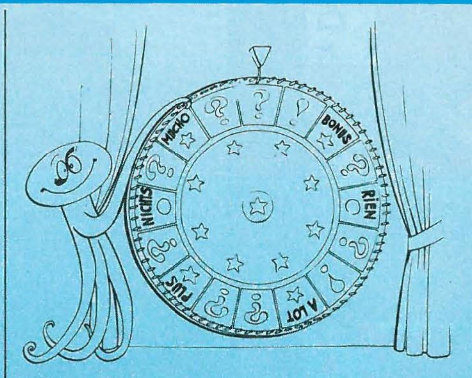


19 Christian Desrousseaux est un champion de:

a. dames
b. Scrabble
c. bridge .

20 Le championnat du monde de Scrabble 1990 aura lieu à Dakar. Il s'est déjà déroulé une fois en Afrique en 1982. Où était-ce?

a. Côte d'Ivoire
b. Zaïre
c. Tunisie



21 Le premier tirage d'une loterie européenne vient d'avoir lieu à Madrid. A combien s'élevait le gros lot?

a. 5 millions de francs
b. 10 millions de francs
c. 20 millions de francs

22 Quel ancien champion de France d'échecs a été battu en tournoi par un ordinateur?

a. Nicolas Giffard
b. Michel Benoît
c. Aldo Haïk

23 Pour passer au niveau 4 de Dungeon Master, il faut:

a. tuer une momie
b. tuer un dragon
c. découvrir la combinaison d'une serrure

24 Quel auteur du XVIII[e] siècle est connu pour avoir codifié les jeux de cartes, et en particulier le whist?

a. Philidor
b. Deschapelles
c. Hoyle

25 Alain Ledoux est:

a. président de la Fédération Française de Bridge
b. champion de France d'Othello
c. rédacteur en chef de *J&S*

26 Le système Sonneborn-Berger sert à départager les ex aequo en compétition de:

a. bridge
b. dames
c. échecs

27 Dans le bridge standard actuel, l'ouverture de 3 sans-atout décrit:

a. une mineure huitième
b. plus de 25 points d'honneur
c. un bicolore mineur au moins 6-5

28 La première grille de mots croisés fut publiée en:

a. 1853
b. 1883
c. 1913

29 Le premier champion du monde francophone de Scrabble, en 1972, s'appelait:

a. Hippolyte Wouters
b. Michel Charlemagne
c. Michel Pialat

30 Descartes et Corneille éprouvaient tous deux la même ruineuse passion pour un jeu de cartes. Lequel?

a. l'hombre
b. le whist
c. l'écarte

Solutions page 123

TOUT DANS LA TÊTE











LORIEN

THIERRY PAUNIN

LA FLAMBE AUX FLAMBEURS !

En anglais, c'est "gambling". C'est la pratique, la passion des jeux d'argent. C'est "la flambe". Mais les "flambeurs", qui sontils? Une fois n'est pas coutume, nous avons rencontré ces drôles de joueurs.



Collection Cahiers du Cinéma

Immortalisé par Steve Mac Queen, l'archétype du joueur, Le Kid de Cincinnati.

Notre premier joueur, la cinquantaine, gagne confortablement sa vie avec une profession "respectable". Il occupe un poste à responsabilités dans la presse nationale (non, non, pas à *J&S)*. Sa vision du jeu est empreinte d'un certain fatalisme et d'une grande philosophie.

"Le jeu force à aller droit au but. Il est tentation permanente. Le joueur doit toujours s'accomplir, tantôt libéré, tantôt consumé par sa passion... Le jeu est une forme de péril permanent... un appel incessant."

Notre flambeur n'est pas sectaire dans ses choix: poker, backgammon, bridge quelquefois, et, souvent, à l'occasion d'un week-end, le casino. Sait-il au fond ce qui le pousse à jouer?

"Le joueur joue d'abord pour gagner; ensuite pour s'étonner afin de se donner des sensations... la sensation d'exister, de mener une vie brillante. Enfin, il joue pour l'espoir; et pas forcément l'espoir du gain, mais l'espoir tout court. Une façon comme une autre d'essayer de se prouver quelque chose."

Le vrai flambeur serait-il un pessimiste qui s'ignore?

"Je crois bien que le flambeur, quelque part, ne mise plus de l'argent, mais bel et bien sa vie..."

Propos fumeux? Peut-être pas si l'on songe à l'image populaire et historique du joueur. Au XIXe siècle, avant que l'Allemagne et ses casinos (le Kursall à Wiesbaden, la Maison de Conversation à Baden-Baden) ne deviennent le tripot de l'Europe, Paris est encore la capitale du jeu. Neuf établissements y fonctionnent dont les célèbres "maisons du Palais-Royal". Chez Frascati, on pratique la "bouillote" (l'ancêtre du poker); au "numéro 113", on risque son argent... et sa vie à la roulette. Les suicides répétés du 113 participent à l'image du joueur symbole de vice et de dépravation. "*Ces agaçantes roulettes donnent le plaisir de voir couler le sang à flots sans que les pieds du parterre risquent d'y glisser*", dira un spectateur assidu nommé Balzac.

"Jouer, c'est parier que la vie doit être quelque part un Eldorado, nous confie un autre passionné du jeu, publicitaire quadragénaire et joueur de poker invétéré. *Il y a dans le jeu une certaine jouissance, car chaque coup abolit le précédent et ouvre une nouvelle chance sur le suivant."*

Alors le jeu comme remède à l'ennui existentiel? Mais comment devient-on joueur, puis flambeur? Pour notre publicitaire c'est quelque chose *"d'inné, une affaire de caractère. Au siècle dernier on parlait du chromosome de Lombroso, le chromosome du crime... Eh bien, je crois fermement au chromosome du jeu, à une certaine forme de, comment dire, déviation génétique."*

A-t-il un premier souvenir précis de cette... "manifestation"?

"Mon premier tapis vert, c'était la cour de récréation, avec des billes! Jouer sa dernière bille contre tout le stock du voisin... Quelles sueurs froides! Savoir que si on perd cette dernière bille, on sera exclu du jeu à la récré suivante... Alors tout

miser, tout jouer au moment où la cloche sonne, comme au casino! Bille passe et gagne! Voilà mes premières flambes."

Pour notre journaliste, la "vocation" est venue en regardant d'autres joueurs. Une salle de casino, une certaine curiosité qui devient très vite de l'attention soutenue, puis qui cède la place à une "fébrilité".

"Ce qui m'a tout de suite frappé, c'est le tapis vert où étaient répandus les plaques et les jetons. Toutes ces piles d'argent que le rateau du croupier éparpillait comme des braises."

Passion du jeu ou bien passion de l'argent? (La question à ne pas poser! Trop tard c'est fait!)

"Passion du jeu, voyons! L'argent n'est qu'un moyen."

Notre troisième témoin, homme d'affaires à la tête d'une solide fortune personnelle, habitué à brasser les millions (dans son business comme au jeu), défend un point de vue presque contraire: *"Pourquoi le jeu ne serait-il pas une façon comme une autre de gagner de l'argent, un moyen aussi noble que les affaires, par exemple? En quoi le jeu serait-il pire? C'est une activité qui ne doit rien à personne. Aucun paramètre économique, ni concurrence ni loi du marché... Ça passe ou ça casse. Si ça casse, on tente de se refaire. Si ça passe, la fortune vous tombe du ciel. L'argent qui est le nerf de tous les rapports sociaux devient alors une manne. La garantie de votre indépendance."*

Bon, vu sous cet angle "économique", ça peut ouvrir des horizons. Mais un mot a été lâché: "se refaire". Se refaire si ça casse, mais aussi, bien sûr, se refaire... si ça passe. Mais notre businessman persiste:

"Que l'on soit suspendu au verdict de la roulette ou au tirage de deux cartes, c'est toujours une lutte contre le hasard. Devenir plus fort que le hasard... voilà l'idée. Et si ça marche, pourquoi en rester là?"

Pourquoi en effet, si l'on est convaincu de ne rien devoir au hasard et tout à soi-même? C'est peut-être cela au fond, l'esprit de la flambe. Comme le prouve cette anecdote... Dans les années 30, au casino de Monte-Carlo, deux richissimes Anglais, Lord Kosslin et Samuel Lewis jouent à la roulette. D'emblée ils misent 12 000 francs sur le noir... qui sort du premier coup. La banque paye donc le double de la mise. Ils rejouent noir, laissant sur le tapis l'ensemble de leurs gains. Et tout au long de la nuit, ils ne changeront jamais de tactique. Le noir sort sept fois de suite: ils gagnent plus d'un million et demi de francs chacun. La sonnette de table retentit, signe que la banque a sauté. Le directeur des jeux reçoit l'ordre de remettre 500 000 francs en banque et la partie peut recommencer. Mais la banqueroute guette le casino. Noir sortira dix-sept fois de suite avant que... la chance ne tourne. Kosslin et Lewis partiront au petit matin avec plusieurs millions... de pertes! C'est vraisemblablement cela aussi, l'esprit de la flambe. Avec toujours la même règle (d'or) de conduite, confirmée par nos trois témoins: l'indifférence du joueur face à ses gains comme à ses pertes.

En août 77, au casino de Divonne-les-Bains, Faad, prince héritier d'Arabie Saoudite, perd en une nuit un milliard et demi de centimes. Et celà, dit-on, sans broncher, sans sourciller, comme si de rien n'était.

En octobre 84, au Palm Beach de Cannes, un prince arabe perd en quatre heures 32 millions de francs à la roulette, soit un peu plus de 2 millions de centimes par seconde. Du jamais-vu de mémoire de croupier. Une soirée équivalant à six siècles de SMIC! Ainsi se bâtit la légende dorée des casinos.

Mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, la flambe n'est pas l'exclusif apanage des grandes fortunes du monde en mal de sensations fortes ou des richissimes émirs en mal de caprices coûteux. La passion du jeu réunit tous les flambeurs, toutes classes sociales confondues. Le reste étant bien sûr une affaire de moyens financiers. Pour certains le jeu constitue l'essentiel de leur activité. Et nous touchons là au mythe du joueur professionnel, abondamment illustré par le septième art. Ce "pro" du backgammon ou du poker existe-t-il vraiment ? Nos trois joueurs sont unanimes : *"Oui! Pour certains le jeu est un métier. Il n'est pas rare de les rencontrer plusieurs fois dans une même semaine dans des cercles différents. Ils font ce qu'ils appellent leur "tournée."*

Le train de vie du "pro" peut être des plus confortables: il joue généralement pour lui ou touche fixe et pourcentage sur les gains quand la partie de bridge ou de poker est commanditée (une pratique assez courante).

Le joueur de métier s'apparente à un champion de haut niveau. Régime sans alcool et entraînement intensif. Technique et "psychologique": ce joueur de poker étudie ses gestes, parfois même devant une glace. C'est que la maîtrise de soi est essentielle: un geste qui change, une manière différente de prendre ses cartes ou de les écarter, une lueur dans le regard ou un muscle du visage qui bouge, sont autant de signes et d'indications pour un adversaire averti.

Pour le bridge, il absorbe toutes les parties des grands tournois et autres championnats qui se jouent sur la planète. La science du jeu des grands experts internationaux n'a guère plus de secrets pour lui. Au poker, c'est le sens de l'organisation qui prime. Depuis qu'il joue, et surtout depuis qu'il en a fait son métier, le "pro" a établi et tenu à jour des fiches sur chacun des joueurs réputés qu'il est amené à croiser sur sa route. Il connaît ainsi à tout moment leurs tics, leurs faiblesses ou leurs forces, leurs manières de jouer et surtout de bluffer. Et comme il n'ignore pas que les autres joueurs de qualité en font autant, il lui arrive parfois de prendre en cours de partie des attitudes inhabituelles ou de modifier sa façon de jouer dans le seul but de les égarer. Mais la première règle reste, bien sûr, de ne pas jouer entre "pros".

Notre businessman remarque d'ailleurs: *"On peut se demander si certains hommes d'affaires, joueurs invétérés, ne sont pas avant tout des "pros" du jeu. J'ai souvent eu le sentiment que l'argent gagné au jeu servait pour monter des affaires et non l'inverse."*

"Un métier peut-être pas, mais une



Collection Cahiers du Cinéma

Le jeu vu par le maître du frisson, Alfred Hitchcock (La Main au collet).



Delahaye/Sipa-Press

Le jeu avant tout! Dans le Liban en flammes (1986), on joue encore à la roulette.

passion, une drogue ou une maladie, oui", nous dit notre publicitaire. Nos interlocuteurs se considèrent-ils eux-mêmes comme des "pros" du jeu? A l'unanimité : "*non!*".

"Des pros, ce sont des gens qui partent, par exemple, pour un week-end à Las Vegas, qui, à peine arrivés, ne vont même pas à l'hôtel, mais s'installent tout de suite à des tables de baccara ou de black-jack et qui n'en sortent que deux jours plus tard pour reprendre leur avion. Et j'en connais", conclut notre business-man.

"En fait il y a trois types de joueurs, nous dit notre journaliste, *les pros, les flambeurs et les ludiques.*" Hum... pas très clair... Et lui, il se classe où? *"Ah moi c'est pas pareil, je suis un joueur!"* Ah bon d'accord!

"Les pros sont peut-être au fond les moins joueurs de tous Poker, backgammon, bridge, baccara, roulette, tout leur est bon. Les flambeurs, c'est le spectacle, le grand jeu, la grande tradition, quoi! Quant aux ludiques, c'est, par exemple, les émirs... Ces émirs qui ont faussé quelque part l'esprit du jeu. Il y a quelques années, au Ruhl de Nice, on proposait à la roulette des plaques à 500 000 francs l'unité!"

Ah ces émirs! Ils en auront écrit des chapitres de la flambe... Mais si les revenus pétroliers expliquent leurs enjeux inconsidérés, c'est peut-être plus profondément dans l'âme de la culture arabe qu'il faudrait plonger pour comprendre leur amour irraisonné des jeux de hasard. Hasard, autrement dit, en arabe, "*az-zahr*": le jeu de dés. Une frénésie ludique qui a toujours résisté à la rigueur des interdits coraniques. En 1976, Faad Abdul, ministre saoudien de l'Intérieur, et deux princes saoudiens, gagnent plusieurs centaines de millions aux tables de Monte-Carlo et de Cannes. Ils décident d'écumer un à un tous les casinos de la Côte, puis de s'attaquer à celui de Divonne avant d'abandonner leur projet par crainte des foudres de Ryad.

Du côté des flambeurs "spectacle", les anecdotes savoureuses sont nombreuses. Les frasques des frères Caltagirone, milliardaires italiens, sont restées célèbres. Venaient-ils à gagner, et ils montaient sur les tables, dansant et embrassant tout le monde... Perdaient-ils, et ils se roulaient par terre de douleur, déversant des torrents de larmes. Grands joueurs, ils étaient aussi des promoteurs immobiliers et des bâtisseurs d'autoroutes (les fameux milliardaires "*dei autostrade*") qui sombreront à la fin des années 60 dans un gigantesque scandale financier sur fond de Mafia. Autre style, un certain Rizzoli, un soir de 79, alors qu'il perd plus de trente millions aux tables de baccara du Ruhl, n'hésite pas, en vrai joueur, à soutenir des bancos... contre sa propre femme.

Plus tôt dans le siècle, la flambe-spectacle a son prince: André Citroën. Il n'aime pas l'argent, mais il aime les émotions, et seul, à ses yeux, le jeu peut en procurer. Derrière chaque banco de Citroën, l'ombre de la faillite s'étend sur le tapis vert. Autour de la table de jeu, bien des choses se sont évaporées: villas, yachts, écuries de courses. Combien de fois n'a-t-on pas entendu la rumeur circuler: "Citroën joue Javel!" Le Palais Wybo de Deauville vit ses heures les plus folles.

Dans cette mentalité très spéciale qu'est celle du joueur de casino, les observateurs ont déchiffré plusieurs types de comportements: ceux des "systémiers", ceux des instinctifs et ceux des superstitieux. Les systémiers recherchent comme le secret de la pierre philosophale, la formule idéale qui leur permettra de faire sauter la banque. En vain, car le hasard reste le maître absolu. Le rouge peut sortir quinze fois de suite à la roulette, cela ne signifie pas qu'au coup suivant le noir sortira. Tous deux ont des chances égales. Au jeu, la loi des séries n'existe pas. Ni la logique non plus. Le système, la technique, la martingale portent en fait un autre nom: la chance. Comme celle de cet Anglais, Charles Wells, qui prit au casino de Monte-Carlo trois millions de francs par an de 1891 à 1893. Une chance inouïe ne quittait pas ce joueur: en 1891, il fait sauter en un seul soir douze fois de suite la banque. A chaque fois qu'une table ferme, Camille Blanc, le directeur, la fait recouvrir d'un drap noir pour assurer à l'événement une mise en scène encore plus grandiose. Et non content de faire sauter la roulette, Wells s'attaque à la banque du Trente-et-Quarante. Il mise trente fois de suite le maximum et gagne vingt-trois fois! Du jamais-vu!

Du jamais-vu non plus avec le milliardaire américain Vanderbilt qui gagne six millions de francs à la roulette en 1914! Qu'il gagne ou qu'il perde, il joue toujours la même transversale sur toutes les tables à la fois. Il n'a jamais joué autrement! Enfin une autre forme de "système" avec un boyard russe, Serge Stakaïev, flambeur célèbre, mais qui, lui, jouait n'importe comment.

Chaque soir à Monte-Carlo, il exige une table de roulette pour lui tout seul et mise sur toutes les cases. Aucun espoir de bénéfices, mais l'assurance de gagner à tous les coups! Les instinctifs, eux, jouent au feeling, au coup de cœur. Même si ce feeling peut revêtir parfois un drôle d'aspect. Un soir de 1956, à Monte-Carlo, à la table de baccara, l'ex-Roi Farouk est face à une jeune femme qui hésite. Elle ne sait pas très bien jouer; on la sert et elle ne demande pas d'autre carte. Elle croit avoir un 7 alors qu'elle n'a qu'un 1. A ce jeu, l'objectif est d'être au plus près de 9 en tirant une ou deux cartes. Les figures comptent pour zéro. Quand le total dépasse la dizaine, seul compte le chiffre des unités. Farouk n'a qu'un 4; il demande une autre carte et tire un 6. Soit 4 plus 6, 10 donc zéro. Il a perdu, mais qu'elle n'est pas sa surprise de voir sa jeune adversaire abattre un 1 et gagner. Ce soir-là, Françoise Sagan bat le Roi Farouk au baccara!

Enfin les superstitieux. Pour eux, il s'agit avant tout de se protéger du hasard. Comme ils peuvent... C'est avec grand soin qu'ils élisent "leur" tenue vestimentaire, "leur" croupier porte-chance dans "leur" casino, ou plus simplement "leur" jeu ou "leur" cercle. Mais cela peut prendre d'autres proportions. Pour illustrer notre propos, un petit voyage s'impose: les casinos-tripots de Macao ou de Kowloon (faubourg de Hong Kong). Ici la flambe se décline sur le monde du poker, de la roulette asiatique, de la loterie chinoise, du fan-tan, ou... du combat de coqs.

Ici tout le monde joue; le jeu n'est pas l'apanage d'une classe, il fait partie de la culture chinoise.

Depuis toute éternité, le jeu participe des légendes et réalités de la Chine. Ne dit-on pas en Corée que, pour durer, le monde doit jouer au fan-tan? Un poème chinois du IVe siècle raconte l'histoire de deux joueurs qui attendent toute une journée sous un arbre qu'une feuille en tombe et parient. A l'endroit ou à l'envers? Aussi pauvre que le vainqueur, le vaincu ne peut rien donner d'autre, pour honorer sa dette, que... ses oreilles!

On vient à Hong Kong ou à Macao pour livrer "le combat de vie ou de mort", selon une vieille expression cantonnaise, c'est-à-dire jouer le gros jeu jusqu'au bout de ses possibilités financières. Le jeu de casino est une affaire sérieuse qui a ses propres rituels. Jamais il ne faut effleurer la tête ou l'épaule d'un

LA PLUS VIEILLE PASSION DU MONDE

Inutile de vous dire que ce n'est pas d'hier qu'on joue gros. Les plus vieux récits des Indes et les légendes égyptiennes abondent de sommes faramineuses mises en jeu sur un seul coup de dé (ou d'osselet...). Les Romains, eux aussi, étaient de fieffés flambeurs. L'empereur Claude (10 avant J.-C.-54 après J.-C.) était un passionné de dés et du *ludus duodecim scriptorum* (ancêtre du backgammon) : sa table à jeux ne le quittait jamais, même en voyage !

L'abondance et la variété des termes latins pour évoquer les coups heureux ou funestes, les différents types de dés, de boîtes ou dispositifs à lancer témoignent d'une rage que les premiers chrétiens eurent bien du mal à éteindre.

Le jeu et... l'Église

L'Église devait mener, des siècles durant, un combat incessant contre ce « fléau ». Aux dés, fort prisés encore au Moyen Age, viennent s'ajouter, dès la fin du XIVe siècle, les cartes et leur immense variété de combinaisons possibles, puis les loteries à chiffres, ancêtres de notre roulette. Il est vrai qu'en ce temps-là, tout le monde jouait et jouait... gros. La moindre partie de paume, le moindre affrontement aux échecs étaient prétexte à paris d'argent. On n'imagine guère de jouer à quoi que ce soit sans enjeux.

Aux flambeurs habituels, rois et princes en tête, quand ce n'étaient pas des évêques ou... des papes, il faut ajouter quelques personnages dont l'histoire a conservé la trace. Jérôme Cardan, par l'étendue de sa culture et sa passion pour le jeu, mérite de figurer dans notre galerie. Jérôme Cardan (Girolamo Cardano) est surtout connu pour un célèbre joint articulé dont il est l'inventeur. Né en 1501 et mort en 1576, il fut écrivain, philosophe, mathématicien, médecin, professeur d'université, mais surtout joueur invétéré. Il est l'auteur d'un traité sur le jeu, le *Liber de ludo aleae*, qu'il dut écrire vers 1564 et qui, le premier, tente de percer les mystères du hasard grâce à une ébauche de théorie des probabilités. Mais il fallut attendre Pascal, un siècle plus tard, pour résoudre le problème — sans apporter pour autant le moyen infaillible de gagner à tous les coups !

Henri IV, Mazarin et les autres

Henri IV, notre « bon roi », était lui aussi extrêmement porté sur le jeu — au grand dam de son ministre des Finances, Sully, qui devait payer les dettes de son souverain. Et quelles dettes ! Des sommes astronomiques, prélevées dans les caisses de l'État, alors confondues avec celles du roi, comptées par milliers de pistoles (une pistole valant trois livres tournois, elle devait représenter près de 200 francs actuels). Son partenaire préféré, Bassompierre, raconte volontiers, dans son *Journal*, les parties endiablées auxquelles ils se livraient.

Après l'austère règne de Louis XIII, la folie du jeu reprend avec Mazarin. Le cardinal, d'origine italienne, affectionnait particulièrement ce passe-temps. Son immense richesse lui permettait d'engager de fortes sommes. Mais on a certainement exagéré cette passion, qui ne paraît pas plus forte chez lui que chez bien d'autres de ces contemporains : elle est simplement dans le goût du temps. Mazarin a peut-être contribué à introduire en France certains jeux, comme le hoca, un drôle de jeu venu de Catalogne où l'on place ses mises sur l'un des trente numéros d'un tableau et où des boules numérotées servent au tirage. Mais la haine dont le cardinal fut victime — non sans relents xénophobes — en a fait un monstre joueur, capable, disait-on, de jouer encore sur son lit de mort !

Le fait est que les leçons de Mazarin aidèrent Louis XIV qui sut utiliser la manie du jeu et de l'argent facile pour mieux contrôler l'aristocratie. Versailles à peine achevé (1682) devient un véritable tripot et les « jours d'appartement » permettent aux courtisans d'assouvir leur dévorante passion. Parmi eux, deux personnages ne tardent pas à se distinguer : Philippe de Courcillon, marquis de Dangeau, et Claude de Langlée, son rival. Si ce dernier était d'origine modeste et a moins laissé de traces, Dangeau est bien connu des historiens qui lui doivent un *Journal* qui ne laisse rien passer des occupations de la cour, des jeux pratiqués et des sommes misées. L'illustre Saint-Simon en fit d'ailleurs une de ses sources et rendit hommage, lors de sa mort, en 1720, à Philippe de Courcillon. Or celui-ci gagnait toujours ! Mme de Sévigné, autre grand témoin du siècle, raconte comment il s'y prenait : en 1676, elle regarde jouer le Roi, Mme de Montespan, Monsieur (frère du roi), la Reine, Dangeau et son rival Langlée et quelques autres.

« *Mille louis* [plus d'un million de francs 88 !] *sont répandus sur le tapis ; il n'y a point d'autres jetons. Je voyais jouer Dangeau, et j'admirais combien nous sommes sots auprès de lui. Il ne songe qu'à son affaire et gagne où les autres perdent. Il ne néglige rien, il profite de tout, il n'est point distrait ; en un mot, sa bonne conduite défie la fortune. Aussi les deux cent mille francs* [environ 20 millions FF 88] *en dix jours, les cent mille écus* [environ 30 millions FF 88] *en un mois, tout cela se met sur le livre de sa recette.* »

La « belle époque » du jeu

Mais la « belle époque » du jeu, c'est le XVIIIe siècle. Celui-ci est marqué en effet à la fois par des hommes exceptionnels — qu'on songe à Casanova ! — et par des lieux magiques : Venise, Spa, Bath et... notre Palais-Royal. Venise avait peut-être été la première cité à donner asile au jeu d'argent, le plus légalement du monde. L'Église s'était épuisée à combattre cette manie universelle, les États avaient fini par imaginer de baisser les armes et de prélever un impôt sur le jeu — ou plutôt sur ses instruments, notamment les cartes. Mais les tripots et autres « académies », ou « brelans », restaient interdits. Il semble qu'Henri IV, dont on a souligné la passion, ait autorisé quelques-uns de ces établissements à Paris, établissements aussitôt fermés par sa veuve dès 1611.

Les Vénitiens, en tout cas, peuvent être crédités d'avoir les premiers ouvert une salle de jeu publique en 1638, confiée à Marco Dandolo et contrôlée par la République, qui... y trouvait son compte ! Ce *Ridotto* (« réduit »), ancêtre des casinos modernes — mais le mot même de *casino* est certainement venu de Venise ! — fonctionna au palais San Moisè jusqu'en 1774. Sa fermeture, décidée contre toute attente par les autorités, qui y voyaient un lieu de perdition au moment où Venise s'enfonçait dans un irrésistible déclin, fut un sale coup pour tous les joueurs venus parfois de l'Europe entière. Ils durent se réfugier dans les garçonnières — en italien *casino* — des uns et des autres : une nouvelle institution allait naître.

Mais Venise, c'est aussi Casanova ! Giovanni Giacomo Casanova di Seingalt (s'il vous plaît !) était né dans la cité des Doges en 1725, et c'est un peu de l'esprit de cette illustre ville qu'il insuffla dans les différents pays d'Europe qu'il a traversés. Tour à tour séminariste, soldat, courtisan, diplomate, financier, séducteur, agent secret puis bibliothécaire, mais surtout écrivain — ce qu'on oublie trop souvent —, Casanova a laissé des mémoires (*Journal de ma vie*). Et loin de se limiter au détail de ses conquêtes (nombreuses !), ceux-ci forment un extraordinaire document sur la vie du



Bibliothèque Nationale

Temple du jeu : le Palais Royal.

demi-monde des joueurs et des aventuriers de tout poil qui parcourent l'Europe et risquent l'argent... qu'ils n'ont pas sur les tapis verts. Pharaon (un jeu de cartes assez primaire mais fort prisé, qui émigrera aux États-Unis sous le nom de *faro*) et biribi (une loterie à 36 cases et autant de billets numérotés enfermés dans un sac), sans oublier la roulette, qui fait ici ses premiers pas, constituent le lot quotidien, ou presque, de ces personnages.

Le triomphe de Spa

Si Versailles est un tripot, il est réservé à la cour. Mais Paris offre au joueur de nombreuses maisons de jeu plus ou moins tolérées, que la police tente de contrôler, et où il se perd des sommes considérables ; Venise a son Ridotto, mais, à partir des années 1760, le lieu à la mode est Spa. Spa est alors si bien identifiée à LA ville d'eau que même les Anglais — qui ont pourtant un équivalent avec Bath, où règne Beau Nash — ont fait de ce terme un nom commun pour désigner toute station thermale.

Spa, si vous l'ignorez, se trouve en Belgique, à côté de Liège, qui formait alors une de ces multiples principautés souveraines, aux confins des Pays-Bas, des États allemands et de la France. La réputation des eaux minérales de Spa était déjà bien établie. Mais il est facile d'imaginer que les curistes, qui n'avaient pas grand-chose à faire s'étaient depuis longtemps tournés vers le jeu. Aussi celui-ci devient-il l'activité dominante de la ville à partir des années 1750, au point qu'en 1763 deux entrepreneurs sollicitent du prince-évêque de Liège la permission d'ouvrir une salle de jeux qu'il baptise... « Redoute », une mauvaise adaptation de l'italien *ridotto*. Le succès venu, une autre société demanda en 1774 semblable autorisation pour un autre établissement. Et notre prince-évêque, qui prélevait sa quote-part sur le produit des jeux, permit la création d'un nouveau lieu qui prit le nom de Waux Hall, imité de Londres. Redoute et Waux-Hall constituent les premiers casinos modernes, bénéficiant d'une situation qui n'est pas sans annoncer celle de Monte-Carlo un siècle plus tard. Napoléon s'en souviendra quand, en 1806, un célèbre décret interdisant les jeux de hasard — une nouvelle fois — fit une exception pour les villes d'eaux et... Paris.

Paris, temple du jeu et de la flambe

Paris, justement, était aussi un temple du jeu et de la flambe. Particulièrement actifs tout au long de l'Ancien Régime, les joueurs avaient trouvé leur haut lieu avec le tout récent Palais-Royal qui venait d'être achevé. La Révolution — et même la Terreur — ne calma guère leur frénésie de jeu et l'atmosphère du lieu a été rendue célèbre par maints auteurs (dont Balzac). C'est Louis-Philippe qui vint à bout de cette situation en 1836, grâce à une loi qui prohibait (encore une fois !) les « jeux publics », sans exception. C'était l'occasion enfin de vider « son » Palais-Royal des maisons de jeux qui le déparaient. Il est vrai que l'endroit était depuis Louis XIV l'apanage de la maison d'Orléans et donc la résidence privilégiée du futur roi bourgeois : en somme, il était « chez lui »...

Mais si la Révolution n'a pas éteint la soif de jeu et la « flambe », elle a profondément modifié les comportements. La législation, en se montrant plus réaliste, s'était faite plus efficace : les jeux — tous les jeux — n'étaient plus l'objet d'une prohibition aussi radicale que vaine, mais on consentait désormais à « parquer » les joueurs dans des maisons spécialisées (et dûment contrôlées !) : les casinos. Venise avait ouvert la voie, Spa avait donné l'exemple, Bath, en Angleterre, Baden, Schwalsbach et Aix-la-Chapelle, en Allemagne, n'avaient guère tardé, bientôt suivies d'un nombre considérable de villes d'eaux, ainsi promues temples du jeu.

Thierry Depaulis

joueur, toucher sa chaise ou lui marcher sur le pied: ça le ferait perdre. Jamais il ne faut mentionner une dette passée ou toucher un livre: en cantonnais, "livre" et "perdre" se disent d'un même mot. La vue d'un bonze est un augure néfaste pour tout joueur. Son crâne rasé est synonyme de dénuement. En revanche, les jours de pluie portent chance. En argot cantonnais, "eau" signifie "argent". De même, si la chance tourne au profit du casino, il faut retourner sa ceinture ou faire un tour autour de la table de jeu. Les directions des casinos chinois sont tout aussi superstitieuses que leurs clients. Tout autour des maisons de jeux, les statues de génies, démons et autres bouddhas sont régulièrement approvisionnées d'offrandes diverses censées écarter les tricheurs et les joueurs à la chance inespérée.

"Nid de contrebandiers, royaume de l'opium, paradis de la débauche, enfer du jeu, Macao, lupanar, repaire de la drogue et tripot fantastique", écrit Joseph Kessel. *(Hong-Kong et Macao*, Gallimard 1957.)

"En l'absence de génie ou de talent, seul un vice peut remplir une existence. Parce qu'il n'y a que la fièvre qui permette à l'homme de se transcender. Je n'ai pas peur de l'au-delà, j'aurai trouvé l'enfer sur terre", dit à un moment le héros du livre, *Un oursin sur les tapis verts*, de Philippe Bouvard. Vision pessimiste qui fait irrésistiblement penser à l'enfer de la Roulettenbourg du *Joueur* de Dostoïevsky. Qu'en pensent nos trois témoins de cet aspect... luciférien du jeu?

"C'est vrai que parfois les fins de mois sont difficiles, nous dit notre journaliste, *l'enfer c'est le manque d'argent."*

"Sidérant comme on associe toujours le jeu et l'enfer, la passion et le vice... pour parler en fait de plaisir, d'excitation et de jouissance. On dit l'enfer du jeu parce que, peut-être quelque part, jouer c'est tenter le diable...", conclut notre publicitaire. Peut-on connaître le coût de cette passion?

"Sur une partie de poker, il m'est arrivé de perdre jusqu'à 100 000 francs. Mais j'ai eu aussi des gains à peu près du même ordre. De toute façon, je ne tiens pas mes comptes." Là, c'est le businessman qui parle, forcément. Et les autres?

Pour le journaliste, *"40 à 50 000 francs de gains ou de pertes en une nuit de poker, mais ça peut varier. Tout dépend si on tient la forme ou non. Mais, en règle générale, je m'en tiens à ce palier de dépenses. Sur une*


Collection Cahiers du Cinéma

L'espoir du gain, l'espoir... (L'Argent de la Vieille de L. Comencini)

il se consacre entièrement au poker. Un jour, sur une quinte floche, le producteur américain Jack Warner lui prend 300 000 dollars; de rage, Farouk saccage la salle de jeu.

On ne compte plus ce genre de comportements fantasques, et nos trois témoins avouent eux aussi avoir eu, à plusieurs reprises, l'envie de tout saccager, de déchirer les cartes ou d'envoyer à travers la pièce un "board" de backgammon.

La flambe pousserait-elle à une certaine violence, ou le jeu en général? Au fait qu'en est-il des autres jeux? Nos trois joueurs sont-ils... joueurs d'échecs, de Scrabble ou de Trivial Pursuit? Seul notre journaliste pousse un peu de bois sur 64 cases; les deux autres ne pratiquent que leurs jeux de prédilection, leurs jeux de flambe. Mais ils pourraient jouer à autre chose; du moins me font-ils comprendre qu'en fait le jeu pratiqué n'a qu'une importance secondaire au regard de l'esprit (de flambe) dans lequel il est pratiqué.

Auriez-vous un jour l'envie ou l'intention de renoncer au jeu? Ma question s'adresse au publicitaire.

"*Oh, au diable le jeu! J'y renoncerais séance tenante si seulement je pouvais finir sur un coup d'éclat, si je pouvais me...*" Vous "refaire"?

"*On parie combien?*"!!!

Plus que tout autre adjectif, c'est celui d'incorrigible, ou encore d'invétéré, qui qualifie le joueur. Un monde peuplé de gens curieux, d'étranges fous qui ont fait du jeu une philosophie de vie. Voici deux anecdotes qui, à elles seules, illustrent bien cette "*drôle de tribu*" (le mot est de notre témoin journaliste).

Sacha Guitry, de passage à Monte-Carlo, donne ses impressions sur le casino: "*Il a l'air d'une gare où l'on ne délivrerait des billets que pour des directions inconnues. Il a l'air surtout d'un établissement thermal de premier ordre. En somme, il a l'air de ce qu'il est, puisqu'on y vient soigner une étonnante maladie.*"

Enfin cette histoire d'une joueuse invétérée, vieille lady anglaise au célèbre Crockford's de Londres. Elle jouait sans interruption de 15 heures de l'après-midi à 5 heures du matin.

Elle ne désertait jamais la table de jeu, même pour ses... petits besoins! Les employés du casino lui glissaient discrètement une cuvette prévue à cet effet, et elle se soulageait sans quitter la table. Le croupier, en parfait gentleman, faisait simplement les annonces un ton plus haut, pour couvrir les bruits intimes de la lady.

A l'autre bout de cette chaîne de la flambe, on trouve le monde des petits joueurs. Petits joueurs ne voulant pas forcément dire petits gains, mais tout au plus petites mises. Ce sont eux aussi des "pros", mais à leur manière: ils jouent "*tout ce à quoi on peut jouer*". F.L. est de ceux-là.

Ce jeune homme de 23 ans vient de finir une licence de lettres et se retrouve, comme on dit, sur le marché de l'emploi. C'est au jardin du Luxembourg, à Paris, que nous l'avons déniché, proposant des parties d'échecs en Blitz (5 minutes par joueur) à 10 francs la partie. Une "affaire" intéressante? "*Ca dépend des jours, mais en moyenne 5 à 600 francs; ça peut monter très vite avec un joueur qui accepte de jouer avec "contre" et "surcontre". Le "tarif" double à chaque fois. J'ai déjà fait plus de 1 000 francs à ce petit jeu-là.*"

Mais cette "activité" échecs n'est qu'un intermède dans sa journée de joueur. D'autres enjeux l'attendent.

"*Je ne reste ici que trois heures au maximum. Après je file à Vincennes.*" Les courses? "*Non, non, la pétanque...*" La pétanque? "*Un vrai monde de pros! Attention à ne pas se frotter aux champions! Ici on joue avec des mises à 10 F, 50 F voir 100 F le point d'écart. il ne s'agit pas de perdre... la boule!*"

Après l'épisode pétanque, notre joueur file dans un café du 20e arrondissement pour faire sa soirée, comme il dit. Une clientèle d'habitués se retrouve à partir de 19 heures pour "taper" le carton. Mais ici aussi, il ne s'agit que de parties intéressées. "*On joue selon les soirs, et selon l'humeur, à la belote ou au rami. Toujours le même système: 10, 20, 50 ou 100 francs le point d'écart. La semaine dernière, je me suis fait 800 francs sur une partie de rami: un vrai miracle car j'avais "sauté" trois fois! Il y a aussi les fanas du backgammon, les "accros" du yams et toujours les blitzeurs d'échecs. Cela donne une ambiance peu commune, croyez-moi!*"

Mais peut-on en vivre? "*On peut vivoter! une fois que j'ai équilibré mes gains et mes pertes, il doit me rester dans les 6 000 francs par mois pour vivre. Cela n'a rien à voir avec la flambe, mais c'est un choix. En attendant mieux...*"

soirée de backgammon, on peut "faire" 15 ou 20 000 francs." Notre publicitaire nous dresse une journée type de jeu: "*Bon, j'ai ma journée de libre, et je commence l'après-midi par quelques parties de bridge ou de belote, histoire de me mettre en jambes. Mais la plupart du temps, les gains ou les perte n'excèdent pas quelques centaines de francs. C'est en début de soirée que les choses intéressantes commencent.*" Poker, backgammon, black-jack ou baccara: ça dépend de son humeur et des joueurs qui sont là. On se quittera au petit matin. Voilà! Mais encore une fois, et même si on a joué des milliers ou des dizaines de milliers de francs, "*ça n'a aucun rapport avec le casino*". Et où se passent ces séances de jeu? (Tiens! Elle n'a pourtant pas l'air bien terrible ma question!) On peut résumer l'ensemble des trois réponses par des: "*euh... cercles... hum... entre amis... euh... appartements... hum... ça dépend...*"

Se cacherait-on pour jouer? "*C'est pas ça, mais, bon, il y a des lieux que tout le monde connaît et puis d'autres.*" Ca tombe mal parce que moi "des lieux que tout le monde connaît"... je n'en connais pas. "*Ben si, les casinos!*" C'est pas bien de tricher comme ça.

Tiens, au fait, et la triche justement? Est-ce une pratique courante, une tentation? "*On cite toujours tel ou tel exemple de triche flagrante, mais je n'en ai jamais vu*", nous dit le businessman. Pour notre publicitaire, "*la tentation est bien plus intéressante que l'acte lui-même. J'avoue y avoir pensé, très fort, pour conjurer le mauvais sort. Mais je n'ai jamais été plus loin.*"

En revanche, il y a des expériences douloureuses. Comme cette nuit de cauchemar:

"*Nous avons commencé à jouer vers minuit et la partie s'est terminée à 8 heures du matin. Elle m'a coûté 80 000 francs. Nous étions cinq: deux joueurs de mes amis et deux "invités". 80 000 F! Cela fait cher de l'heure... Je n'ai pas protesté, ça ne se fait pas, mais vers 3, 4 heures du matin, j'ai eu le sentiment que je m'étais fait avoir. En fait, les seuls gagnants de la nuit ont été les deux invités. Et quels gagnants! Si moi j'ai laissé 80 000 F, mes deux amis ont perdu chacun plus du double! A partir de 4 heures du matin, les deux "étrangers" n'ont pas perdu un seul coup! Si j'avais un brelan, ils abattaient une quinte. J'annonçais une couleur, ils avaient un full. J'ai même vu sortir un flush royal contre un carré, mon pauvre carré!*"

Plus que la triche, un exemple de caprice célèbre. En 1951, le Roi Farouk se rend célèbre par ses parties de poker à Cannes. Jean Cocteau, spectateur privilégié et attentif, note dans son "journal" les facéties du jeune roi qui, pour le moment, est encore sur le trône d'Egypte. Quelqu'un abat un carré de valets, il abat trois rois et annonce un carré.

"*Je suis le quatrième*", dit-il! Et le pire c'est... qu'on le paye! Une autre fois, il refuse de montrer ses cartes et s'exclame: "*Douteriez-vous de la parole d'un roi?*" En juillet 52, il abdique. "*Il n'y aura bientôt plus que le roi de cœur, le roi de carreau, le roi de trèfle et le roi d'Angleterre*", se plaît-il à répéter. Dès lors,

Vous êtes plutôt JESSIE ou JEST ?

Si vous aimez

- L'ACTION
- LA BASTON
- LA TACTIQUE
- LE RISQUE
- LE JEU
- LES JOUEURS

Vous êtes plutôt JEST

CARCRASH, c'est le jeu qui fait fureur sur JEST. Plongez à fond les manettes dans cet univers impitoyable. Aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers!

3615 JEST

Si vous aimez

- LA RÉFLEXION
- LE DIALOGUE
- LA STRATÉGIE
- LES ÉCHECS
- LE JEU
- LES JOUEUSES

Vous êtes plutôt JESSIE

JESSIE, c'est le serveur télématique et sympathique de JEUX & STRATÉGIE. Vous voulez faire un break dans la journée, ou vous détendre après le dîner? Quelle que soit l'heure, vous serez heureux de vous retrouver entre joueurs de bonne compagnie sur JESSIE, par exemple pour une bonne vieille partie d'échecs sur votre Minitel.

3615 JESSIE

TETRAEDRES

TETRAEDRE: n.m. *Math.* Polyèdre à quatre faces; pyramide à base triangulaire. *Tétraèdre régulier,* tétraèdre qui a pour faces quatre triangles équilatéraux égaux. (Si a est la longueur de son arête, sa surface totale est $a^2\sqrt{3}$ et son volume $\frac{a^3\sqrt{2}}{12}$.)
P'tit Larousse.

PREMIERE COLLECTION

Pour commencer, un problème assez simple. Avec six couleurs différentes, quel est le maximum de tétraèdres différents, de même dimension, que l'on peut obtenir si l'on s'impose les règles suivantes:
- chaque face doit être unicolore,
- les quatre faces d'un même tétraèdre sont de couleurs différentes.

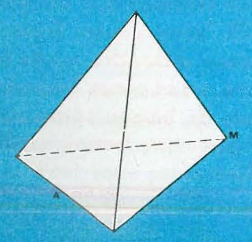
Bien entendu, lorsque deux tétraèdres peuvent être placés l'un à côté de l'autre, après un déplacement quelconque, de façon que les couleurs des quatre faces correspondent, ces deux tétraèdres sont considérés comme identiques.

DEUXIEME COLLECTION

Moins facile. On veut maintenant construire des structures de tétraèdres réguliers composés uniquement de bâtonnets de même longueur constituant leurs arêtes.
Avec six couleurs différentes, combien peut-on réaliser de tétraèdres différents en s'imposant comme règles:
- chaque bâtonnet est unicolore,
- les six bâtonnets d'un même tétraèdre sont de couleurs différentes.

L'ARAIGNEE ET LA MOUCHE

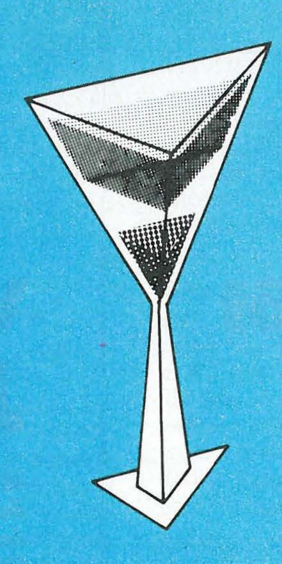
Une araignée, placée au milieu d'une des arêtes de la base d'un tétraèdre régulier posé sur une table, convoite la mouche qui dort au sommet opposé à cette arête, en contact avec la table. La longueur de chaque arête est de 30 cm. Quelle est la plus petite distance que devra parcourir l'araignée pour atteindre la mouche?



TETRAEDRE ANTIMAGIQUE

Ce problème consiste à disposer les nombres de 1 à 12 dans les angles des quatre faces du tétraèdre à raison d'un nombre dans chaque angle. La valeur numérique d'un sommet est la somme des nombres contenus dans les trois angles constituant ce sommet. La valeur numérique d'une face est la somme des trois nombres contenus dans les angles de cette face triangulaire. Comment disposer les nombres de 1 à 12 dans les angles des sommets de façon que:
1. les valeurs numériques des quatre sommets soient quatre nombres consécutifs;
2. la valeur numérique de chaque face soit égale à la valeur numérique du sommet opposé.

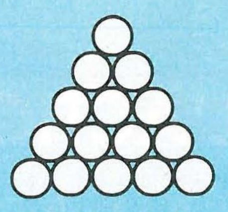
LA COUPE EST PLEINE!



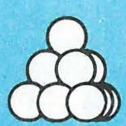
Une coupe a la forme d'un tétraèdre renversé. La "base supérieure" est horizontale. Dans un premier temps, on y verse du mercure (densité 13,6) sur une hauteur de 10 cm, puis de l'eau (densité 1) sur une hauteur de 10 cm également et, enfin, de l'huile (densité 0,8) encore sur une hauteur de 10 cm. Intuitivement, quel est, à votre avis, le liquide dont le poids est le plus grand?

TAS DE BILLES

Des billes de même diamètre peuvent être assemblées comme le montre la figure ci-dessous de manière à former des triangles équilatéraux



aussi compacts que possible. Le nombre de billes contenues sur les bords constitue l'ordre du triangle, celui de notre figure étant d'ordre 5. De même, on peut empiler les uns sur les autres de tels triangles, de façon à former des pyramides tétraédriques compactes. Dans ces pyra-



mides, chaque étage est formé par un triangle compact de billes. L'ordre de chaque étage diminue d'une unité lorsqu'on passe d'un étage à celui qui lui est immédiatement supérieur, le dernier étage étant réduit à une seule bille. Le nombre d'étages détermine l'ordre de la pyramide.

Il est facile de voir que la pyramide d'ordre 2 contient quatre billes, celle d'ordre 3 dix billes, et celle d'ordre 4 vingt billes. Cette dernière possède une particularité: toutes ses vingt billes peuvent être réorganisées de manière à reconstituer deux autres pyramides tétraédriques compactes de dix billes chacune. Malheureusement pour nous, les deux nouvelles pyramides provenant de cette décomposition sont de même dimension. Saurez-vous trouver la plus petite pyramide tétraédrique compacte, dont les billes peuvent être réorganisées en deux autres pyramides tétraédriques compactes, plus petites, mais toutes deux de dimensions différentes?

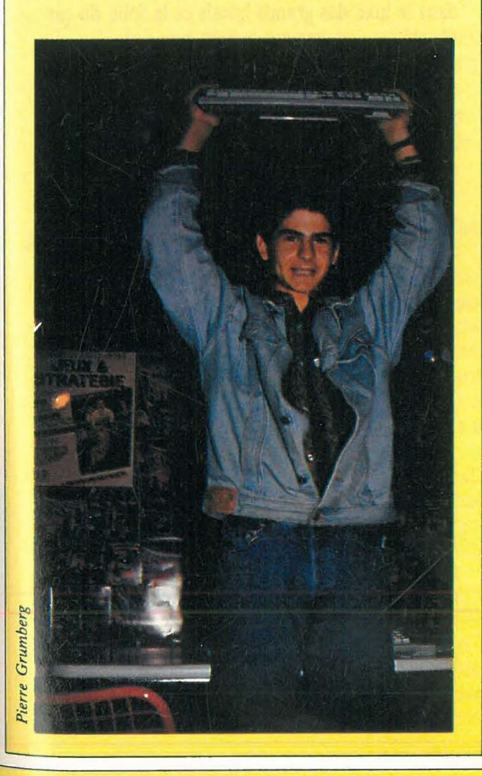
Solutions page 123


OFFRE SPÉCIALE LANCEMENT
Le magazine de toutes les découvertes va bientôt voir le jour.
Son nom : SCIENCE & VIE JUNIOR.
REJOIGNEZ-NOUS,
ABONNEZ-VOUS...
ET ECONOMISEZ 60 F !
ON DÉCOLLE
LE 20 JANVIER
Son ambition : vous faire découvrir chaque mois les dernières avancées des sciences et des techniques, vous faire vivre en couleur la grande aventure scientifique et ses exploits les plus ahurissants. SCIENCE & VIE JUNIOR vous raconte la science d'aujourd'hui, d'hier et même de demain, comme on ne l'a encore jamais fait : avec rigueur et éclat. Une grande clarté rédactionnelle et beaucoup de photos étonnantes, c'est ça, SCIENCE & VIE JUNIOR.
SCIENCE & VIE JUNIOR, c'est beau. Et en plus, c'est vrai !
1 AN - 11 NUMÉROS : 160 F seulement au lieu de 220 F*
SCIENCE & VIE JUNIOR
BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner à SCIENCE & VIE JUNIOR
5, rue de La Baume - 75415 Paris Cedex
OUI, je m'abonne pour un an à SCIENCE & VIE JUNIOR en bénéficiant de l'offre spéciale lancement : 160 F au lieu de 220 F*
Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Age
● Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de SCIENCE & VIE JUNIOR-BRED.
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 28 FÉVRIER 1989 ET RÉSERVÉE A LA FRANCE MÉTROPOLITAINE.
* Prix de vente au numéro.
JS

MICRO-CLIMATS

CONCOURS B.A.T. AU FESTIVAL DE LA MICRO

Gilles Durand, le grand vainqueur. "L'avantage avec un Atari, c'est que, contrairement à des lauriers, on ne peut pas s'endormir dessus."



Pierre Grumberg

Vous vous en souvenez certainement, notre dernier numéro vous proposait de participer à un concours, dans le cadre du Festival de la Micro, installé du 14 au 16 octobre derniers à l'Espace Champerret. Vous pouviez y gagner un *Atari 520* par jour, fruit de votre sagacité d'aventurier informatique sur le nouveau logiciel produit par Ubi Soft : *B.A.T.*

Survivre trois quarts d'heure sur Selenia : l'examen d'entrée au Bureau des Affaires Temporelles est d'une redoutable simplicité. Là, sous le soleil rouge, dans les rues malfamées autour de l'astroport, combien de téméraires candidats ont-ils payé de leur vie le fol espoir de caresser un jour le doux clavier d'un *Atari 520 ?* Cent candidats sélectionnés, trois grands lauréats : les chiffres sont impitoyables.

Expliquer la tactique des vainqueurs compromettrait l'intérêt d'un jeu promis à un bel avenir. Quelques mots simplement : le but de la mission n'était pas de terminer l'aventure (exploit impossible en une heure), mais d'accumuler un maximum de points d'expérience. Il s'agissait donc moins de survivre que de tuer. Gibier payant : le robot-tueur. La mise en pièces du très belliqueux tas de feraille galactique était la condition obligée du succès. Pour arrondir encore le score, deux ou trois trucs : le vol, par exemple.

Quelques petits malins ont su profiter de la bienveillance naïve d'un armurier myope pour escamoter sa marchandise... et lui revendre. Avec à la clef, un sympathique bénéfice. Honteux ! Autre truc : pour un prix vraiment modique (50 krells), l'agent du B.A.T. pouvait se rendre à certain endroit, rencontrer certaine personne et pratiquer sous une couverture certain acte habituellement réservé à l'intimité. En récompense de ses prouesses, le joueur recevait quelques points d'expérience et un commentaire flatteur sur la performance. Ah ! Combien de jeunes présumés innocents ont-ils cliqué frénétiquement sur la souris pour faire grimper l'"Amourmètre" ! Dans B.A.T., comme vous l'avez certainement noté, la morale souffre plus que Vrangor (l'ignoble cible des agents), et l'œil inquiet de quelques parents ne fut pas sans provoquer quelque gêne chez les concepteurs du programme et les organisateurs du concours. Mais un *Atari* vaut bien qu'on tienne la chandelle...

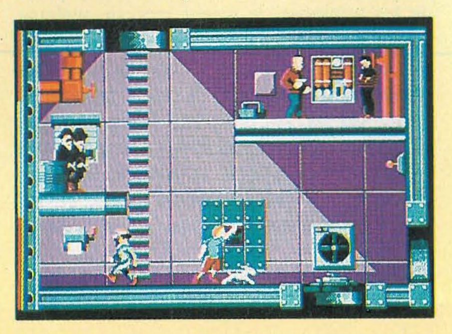
Gagnent un *Atari 520 ST* (offert par *Atari France*) : Stéphane CALE (41 % d'expérience), Gilles DURAND (46 % d'expérience) et Johan RUFFIE (40 % d'expérience). Gagnent le logiciel *B.A.T.* (offert par Ubi Soft) : Dominique QUIEN (30 % d'expérience), Laurent LEVRON (37 % d'expérience) et Julien MICHELON (36 % d'expérience). Gagnent un abonnement à *JEUX & STRATEGIE* : Bertrand LEYRAT, Willy BELHASSEN, Dominique CASTEL, Nathalie ETCHEBERRY, Eric CEVRERO, Bruno GENTIL, David VONG, Christian ROUX, Olivier BINISTI, Fabrice SCALESSE, Nelson ESTEVES, Mathias BERTRAND, Philippe TESLER, Antoine MAZANARO, Carmelo CURCIO. Gagnent notre estime : tous les autres.

EN BREF

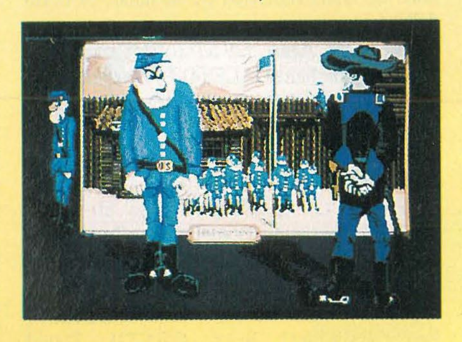
• Infogrames annonce la sortie prochaine de *La Quête de l'oiseau du temps*, une aventure inspirée de la BD, du même nom, de Loisel et Letendre. Vous y incarnerez tour à tour plusieurs rôles: Pelisse, la fille de la sorcière Mara,

qui a été chargée de mener à bien la quête de l'oiseau qui, seul, permet de maîtriser l'écoulement du temps; le chevalier Bragon, qui partira avec Pelisse, armé de son immense hache, la "faucheuse"; ou encore l'Inconnu, ce personnage dont personne ne connaît le visage ni ne sait d'où il vient, mais qui manie l'arbalète avec une dextérité impressionnante.
Chez le même éditeur, les amateurs d'arcade trouveront la compilation "Les Athlètes n°2", comprenant les jeux *Bivouac, Les Dieux de la mer* et *Les Dieux de la glisse*. Disponible sur *MO6*, cassette (199F), et *TO8*, disque (249F). Des jeux que nous n'avons pas couverts d'éloges!

Par ailleurs, nous attendons avec impatience *Tintin sur la Lune*, une coédition Casterman-



Infogrames et *Les tuniques bleues passent à l'attaque*, un logiciel d'arcade ayant trait bien évidemment à la Guerre de Sécession (il sera disponible sur *Atari ST, PC* et compatibles, *Amiga, Thomson* et *Amstrad CPC*).



Enfin, *Bivouac*, le logiciel d'escalade parrainé par l'alpiniste Eric Escoffier, est disponible sur *Amiga*.

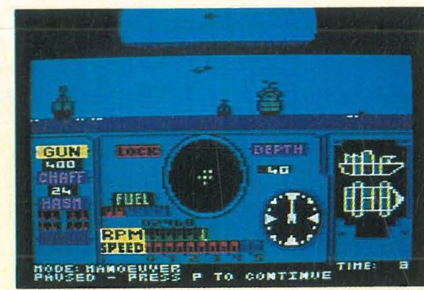


• Microprose France, qui vient de fêter le premier anniversaire de son entrée sur le marché de la micro-informatique, vient d'annoncer ses objectifs.
Les joueurs peuvent s'en réjouir, car ils seront particulièrement soignés. Les accords passés avec Loriciels, Guillemot et Innelec assurent une bonne distribution des logiciels de jeux. En Suisse, la diffusion se fait par l'intermédiaire des sociétés Elepro, Thali, Micro Distribution et Logical Designer Work.
Les amateurs de simulation prêteront attention à *The President is missing*, qui simule l'enlèvement du président des Etats-Unis et de son staff d'agents secrets. Au début du jeu, vous disposez d'une cassette audio comportant la demande des ravisseurs (de dangereux terroristes internationaux), ainsi que de précieux indices sonores. Et au clavier de votre micro, la simulation vous donne accès à la banque de données de la CIA, section terroristes...A vous de passer au crible les données permettant de cerner les suspects, avant de vous lancer à leur poursuite...
Inside Trader est une simulation réaliste du marché boursier. Votre but est de gagner des millions de dollars...sans vous faire prendre par la Commission des Echanges et de la Sécurité qui interdit,notamment,d'utiliser certaines données confidentielles. Pour fana du Dow Jones.
Une troisième simulation, plus effrayante, *Defcon 5*, vous met en position de défendre la zone



spatiale des Etats-Unis. Votre ordinateur commande un réseau de satellites de reconnaissance visuelle en orbite et d'un arsenal d'armes géostationnaires laser. A vous de détruire les missiles qui pénètrent dans le jardin de l'Oncle Sam. Ces trois jeux sont disponibles, au même prix, pour *IBM PC* (279F) et *Commodore 64-128* (139F).
Nous attendons également une nouvelle simulation sous-marine, *Red Storm rising*, qui vous fait jouer le rôle d'un commandant de sous-marin chargé de détruire les submersibles soviétiques lorsqu'ils quittent leurs bases du cercle arctique, dans le cadre d'un début de conflit Est-Ouest (pour *Commodore 64-128*, cassette (159F) et disquette (209F).
Ultima V, édité par Origin System, distribué par Microprose, est désormais disponible sur *IBM PC* et compatibles, au prix de 279 F.

• Les jeux suivants, distribués par Ubi Soft, sont désormais disponibles: *Colonial Conquest*, pour *Apple II* (395F); *Pegasus*, pour *IBM*, (carte



CGA et EGA, 256K mini, DOS 2.1 ou +) en disquette 5 1/4 et pour *Amstrad CPC*, en disquette; *Fondation Waste*, pour *Amiga* (275F) et *Profession détective*, pour *PC* (259F).



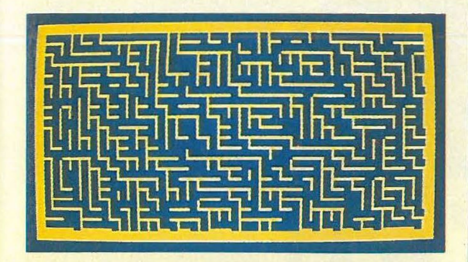
• Fans de SSI
Bonne idée! Ubi Soft vient de créer un fans Club SSI. Dans chaque boîte de jeu SSI, les joueurs pourront trouver une fiche d'inscription. Tous les mois, un tirage au sort permettra de gagner d'autres jeux et des T-shirts.

• L'éditeur Coktel Vision, lui aussi, a préparé un dernier trimestre très actif dans l'univers ludique. Trois jeux très "grand public" en sont le fer de lance: *Terrific Land* (jeu d'arcade reprenant le thème de *Tron*); *Crucial Test* (3 000 questions à la *Trivial Pursuit*); et *Emmanuelle*, jeu d'aventure érotique: le joueur part à la recherche d'Emmanuelle "partie s'étourdir dans le luxe des grands hôtels et la folie du carnaval"...
Freedom, sans doute moins "grand public", est un wargame; *Roger Rabbit*, adaptation du dernier Walt Disney, est une arcade-aventure et, enfin, *Jungle Book* (Le Livre de la jungle) est un pur jeu d'arcade.

• Le micro le moins cher!
L'*Atari XE* est mis en vente à 990F (avec le clavier en option pour 490F). Un micro à 1 480F, ce n'est vraiment pas cher! De plus, il est livré avec *Flight Simulator*, le plus célèbre des simulateurs de vol et le langage Basic. Par ailleurs, la très ancienne console *Atari VCS 2600* est remise en vente à 490 F.

• Labyrinthe
Laurent Roy-Bry de Meudon (92) est le vainqueur du numéro. Il a réalisé pour *Amstrad CPC* un labyrinthe en trois lignes qui, s'il ne présente ni entrée ni sortie, est néanmoins une réussite graphique et un bel effort d'économie

```
10 CLS: FOR X= 1 TO 840: A=RND+209: IF R
ND<0.1 THEN A=32
20 IF X MOD 40=1 OR X MOD 40=0 OR X<40 O
R X>800 THEN A=143
30 PRINT CHR$(A); : NEXT
```



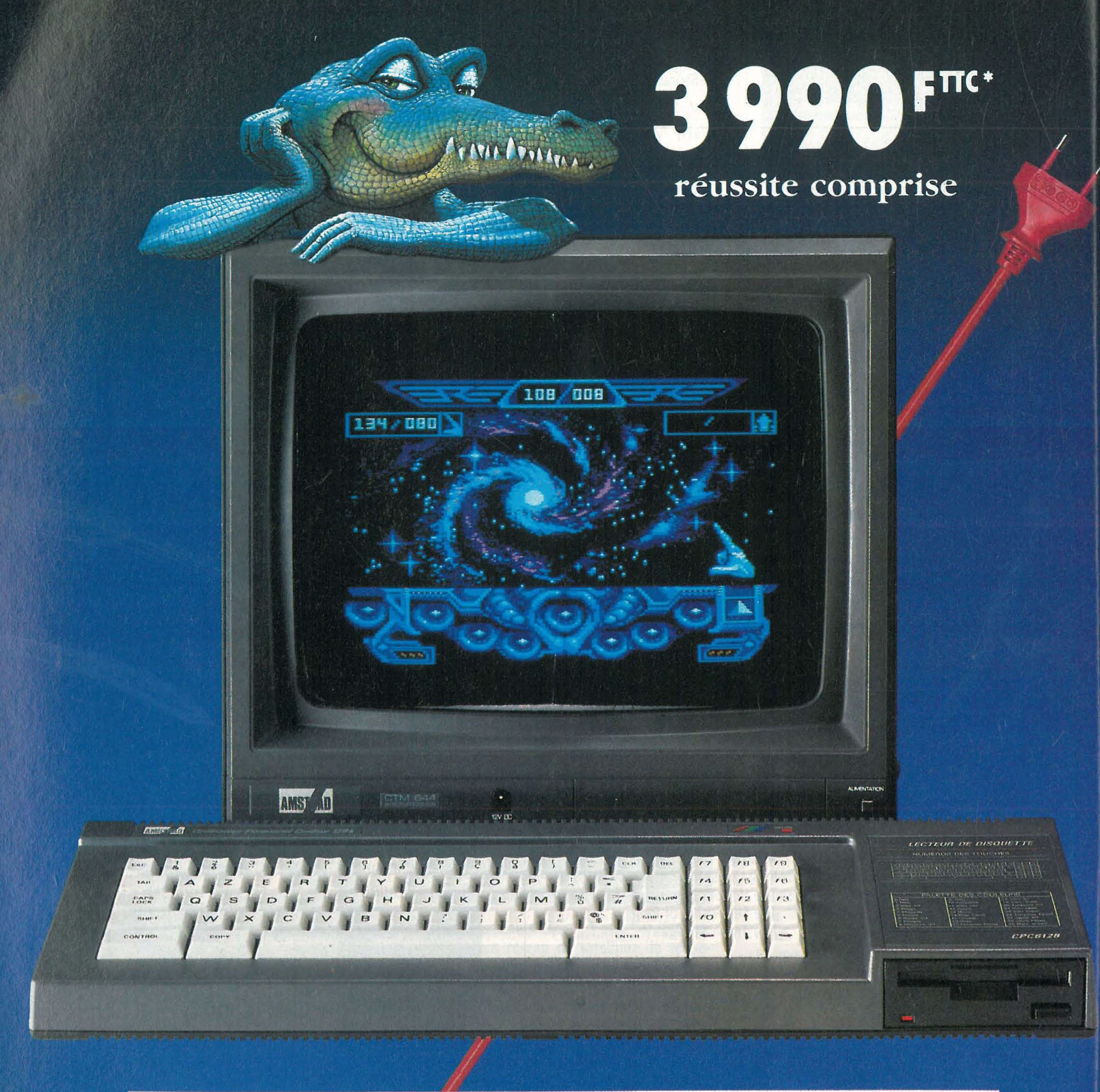
de programmation. Il sera abonné pour un an à *J&S*.
Nous avons également apprécié les contributions de Raphaël Luta, Benoît Jouhaut, Joël Peteers, Olivier Gach, Fabrice Fallay, Pascal Luciani, Philippe Leclerc et Olivier Fontaine

- Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél.: (1) 45.06.60.60.
- Chip, 58, rue Louis-Vannini, Z.I. des Chanoux, 93330 Neuilly-sur-Marne.
- Cobra Soft, 32, rue de la Paix, 71100 Châlon-sur-Saône Cedex, tél.: 85.93.40.75.
- Coconut, vente par correspondance, 13, boulevard Voltaire, 75013 Paris, tél.: (1) 43.55.63.00. et (1) 45.01.67.28.
- Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt, tél.: 46.04.70.85. et 34, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux (siège social).
- Infogrames, 84, rue du 1er mars 1943, 69628 Villeurbane, tél.: 78.03.18.46.
- Kyilkhor Création, tél.: (1) 45.45.02.42.
- Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.11.33.
- Micromania, vente par correspondance, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél.: 93.42.57.12.
- Micropool France, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél.: (1) 48.91.00.44. ou 48.91.65.76.
- Microprose France, 6/8, rue de Milan, 75009 Paris, tél.:(1) 45.26.44.14.

CARNET D'ADRESSES

- Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél.: (1) 42.99.17.85.
- Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél.: (1) 46.26.34.50.
- Apple Computer France, Z.A. de Courtabœuf, avenue de l'Océanie, BP 31, 91944 Les Ulis Cedex, tél.: (1) 69.28.01.39.
- Commodore France, 150-152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél.: (1) 46.44.55.55.
- Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404.
- Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49.
- Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél.: 99.08.83.54. ou 99.08.83.17.
- Innélec, 110 bis, avenue du Général Leclerc, Bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin Cedex, tél.: (1) 48.91.00.44.
- Silmarils, 1, rue Albert-Einstein, Cité Descartes, 77436 Marne la Vallée, tél.: (1) 64.68.00.08. et (1) 64.68.01.27.
- Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex, tél.: (1) 43.60.43.90.
- Sivéa , 31-33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél.: (1) 54.22.70.66.
- Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél.: (1) 48.98.99.00.

- US Gold, ZAC des Mousquettes, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél.: 93.42.71.44.



Ordinateur 6128 Amstrad :

3 990 Francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

* *Prix public généralement constaté*

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

+ la télé vue sur le micro!

1 290 F TTC*

plaisir compris







MENDES FRANCE, M.C.

Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* *Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.*

** *Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !



La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom ____________

Adresse ____________

____________ Tél. ____________

Code Postal ______ Ville ____________

88.2.J et S

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615
Code AMSTRAD

1968 AMSTRAD 1988 20ème ANNIVERSAIRE

JEANNE D'ARC

Mai 1429. Le royaume de France est meurtri et au bord de l'agonie. Les troupes d'Henri VI d'Angleterre ont envahi les territoires au nord de la Loire. Jean V de Bretagne et Philippe de Bourgogne se sont rebellés contre le Dauphin et soutiennent les Anglais. Le Dauphin, fils de Charles VI, refuse de respecter le traité de Troyes, qui offre honteusement le gouvernement politique de la France au roi d'Angleterre. Il rassemble 4 000 hommes dans le Berry pour tenter de mettre fin à une guerre qui dure depuis près de cent ans et semble bien tourner à l'avantage des Anglais. C'est alors qu'une jeune fille de 17 ans se présente à sa cour...Vous connaissez la suite! Jeanne d'Arc va devenir un légendaire chef de guerre.



Une superbe et intéressante présentation historique permet de se remettre le pied à l'étrier et de "débugger" quelques vieux souvenirs scolaires. Passons à l'action: l'écran affiche la carte de France au 1er mai 1429. En bleu, apparaissent les dernières provinces fidèles au Dauphin; en ocre, les possessions des Anglais et celles de leurs alliés, Bretons et Bourguignons. A cela, viennent s'ajouter les étendards des armées et des camps. La situation n'est guère enviable pour le Royaume de France. Le rapport des forces est de cinq contre un pour les Anglais. Si vous cliquez sur l'étendard bleu, vous obtiendrez la composition de l'armée menée par Jeanne d'Arc. Si vous cliquez sur une quelconque province, vous obtiendrez le nombre de villes à défendre ou à reprendre aux Anglais. C'est simple. En bas et à gauche de l'écran figure

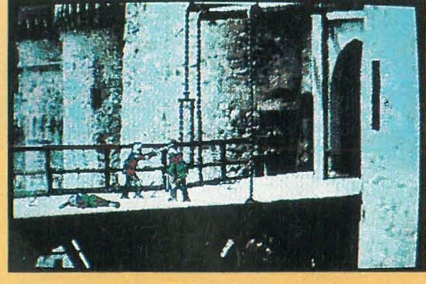


l'état du Trésor royal. Encore plus simple: il est vide! En bas et à droite, une icône double permet de connaître la météo - très utile pour mener campagne - et le degré de fidélité des provinces sous suzeraineté française. Un menu principal affiche les sept manières d'intervenir dans le jeu: diplomatie, espionnage, coup de main, trésor royal, justice royale, levée des troupes et entrée en campagne.

Mauvaise surprise! Au début de la partie, vous n'avez accès qu'à la dernière option, l'entrée en campagne. Elle vous permet de déplacer l'ultime armée et de mener des offensives. L'objectif imposé, pour respecter l'histoire, est d'aller en Champagne, de prendre Reims et de faire sacrer le roi de France. Le Dauphin deviendra Charles VII.

Deux jeux d'adresse permettent d'accomplir cette première mission: l'entrée dans la ville de Reims en combattant sur le pont-levis et la prise des murailles. Le combat se pratique au joystick ou à la souris (et en outre, sur *PC*, avec le clavier).

Le personnage que vous animez combat à l'épée contre les Anglais. Dès qu'un de vos adversaires tombe à terre ou que sa tête roule dans les douves, il faut se précipiter vers la porte de la ville. Avec un peu d'habitude et de persévérance, vous parviendrez à entrer assez rapidement dans la ville. Il faut également savoir que vous pourrez encaisser d'autant plus de coups que votre armée sera nombreuse. Si vous parvenez à franchir le pont-levis, une autre épreuve

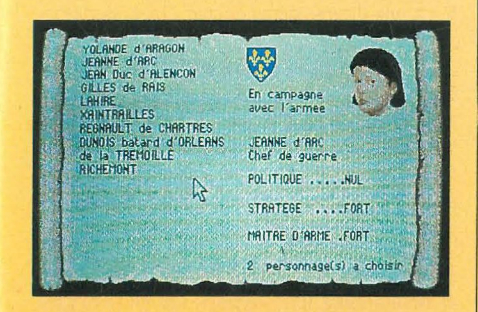


venez à franchir le pont-levis, une autre épreuve vous attend: il vous faudra alors prendre le donjon en escaladant les murailles qui l'entourent. Toujours au joystick ou à la souris, vous grimpez les échelles en évitant les blocs de pierre que vous lancent les défenseurs, sans oublier l'huile bouillante.
Le jeu prend fin lorsqu'un de vos hommes atteint le sommet de la muraille et franchit les créneaux. La ville est alors libérée. Reims libérée, le sacre peut commencer et le joueur a droit à une étonnante vision de la cathédrale. Des images comme on aimerait en voir plus souvent. En revanche, on se serait volontiers dispensé de ces jeux d'arcade, qui risquent de rebuter nombre d'amateurs de jeux stratégiques.
Pourtant *Jeanne d'Arc* n'est pas un jeu d'adresse! Après avoir franchi ces malencontreux obstacles, il est possible de profiter de tous les autres pouvoirs politiques du menu principal. Le "vrai" jeu peut enfin commencer!

Peut-être est-il sage de commencer par renflouer les caisses du Trésor royal. Deux possibilités

s'offrent à vous: les impôts et les rançons. Les impôts sont les fouages ou la taille. Cette dernière est une taxe sur les moissons qui ne peut être prélevée qu'au mois de septembre. Les fouages sont des impôts exceptionnels, levés par le roi dans une région particulière. Ils ont l'avantage de représenter une rentrée immédiate d'argent frais, mais ont, en contrepartie, l'inconvénient de faire naître un mécontentement populaire durable. Attention aux révoltes!

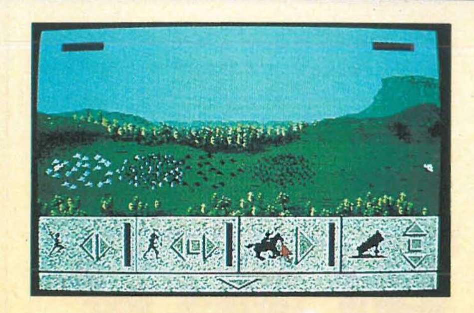
L'autre moyen (on voit qu'il n'est pas nouveau!) est de négocier la libération d'un prisonnier et d'en obtenir rançon! Si, à la suite d'une bataille, vous avez fait prisonnier un chef de guerre anglais, vous pouvez proposer de le libérer moyennant quelque argent. Cliquez sur le choix "diplomatie" du menu. Un sous-menu apparaît. Il se compose des points suivants: négocier une trêve, un traité de paix, une alliance, la délivrance d'un prisonnier français ou la libération d'un otage anglais. C'est cette dernière option qui vous intéresse. Il vous faudra choisir votre interlocuteur (préférez le roi d'Angleterre), le montant de la rançon et vos deux ambassadeurs, choisis au sein de votre cour. La très belle galerie de portraits permettant ce choix montre notamment Gilles de Retz et Dunois, bâtard d'Orléans.



Chaque personnage est défini selon trois critères: l'art de la politique, la stratégie militaire et l'aptitude personnelle aux armes. La politique est, bien sûr, la qualité première d'un diplomate. A la fin de cet épisode, vous apposerez le sceau royal pour ratifier vos choix. C'est l'occasion d'une nouvelle animation, drôle et vraiment réussie. Si la réponse de votre royal interlocuteur est positive, la rançon sera automatiquement versée dans les caisses royales.

Ne dormez pas sur vos lauriers! Pendant que vous preniez Reims, les Anglais ne sont pas restés inactifs. Les différentes armées tenteront de prendre telle ou telle ville française. Il vous faut défendre les villes assiégées et, notamment, leurs murailles d'enceinte. C'est l'occasion d'un troisième jeu d'arcade. C'est vous, cette fois, qui montez aux créneaux et qui lancez blocs de pierre et huile bouillante sur les assaillants. Il faut être très rapide et utiliser de préférence les blocs de pierre, car l'huile dont vous disposez est en quantité limitée.

Si ce n'est pas le siège, c'est la bataille en rase campagne. Par exemple, Sir John Talbot à la tête de son armée se déplace de l'Orléanais à la Champagne pour rencontrer l'armée de Jeanne. Vous devrez alors régler une formidable



bataille en rase campagne : piétaille, archers et cavaliers déferlent en vague à votre commandement sous le tir nourri des bombardes et des volées de flèches. La représentation graphique de cet épisode du jeu est unique dans l'histoire des jeux micro: on voit des centaines de personnages minuscules charger ou battre en retraite.
Un dernier jeu d'arcade peut précéder cette bataille, généralement à la suite d'un déplacement, si un chevalier anglais lance un défi à votre avant-garde. C'est à cheval que se règle ce combat singulier, chacun ayant choisi son arme. Ici encore, aucune fausse manœuvre n'est permise dans le maniement du joystick. A noter une erreur dans les règles de ce combat: le coup d'épée de côté se donne en tirant le joystick (ou la souris) vers soi et non pas vers la droite comme l'indique la règle.

Revenons aux pouvoirs politiques et continuons de les détailler. Entre mars et octobre, l'essentiel de vos actions consistera à faire la guerre: lever des troupes (il y a plusieurs chefs de guerre à la cour du roi), déplacer les armées et mener des offensives et défendre des villes. Au gré des batailles, vous ferez peut-être des prisonniers que vous pourrez négocier à bon prix. Le reste de l'année n'est guère propice aux campagnes militaires: en revanche, c'est la saison pour mener des coups de main et des opérations d'espionnage. Le "coup de main" consiste à assassiner ou enlever des personnalités qui résident à la cour du roi d'Angleterre. Vous choisirez votre homme de main parmi six truands tous



plus effroyables les uns que les autres, vous lui offrirez une récompense et...vous attendrez le résultat. L'enlèvement est évidemment plus lucratif, puisqu'il permet d'obtenir une rançon. L'espionnage, quant à lui, permet de préparer les campagnes militaires: vous vous renseignez sur l'état des défenses d'une ville que vous convoitez ou sur celui d'une armée que vous allez croiser.

Le dernier pouvoir politique à votre disposition est la justice royale, prévue initialement pour régler les problèmes internes à la cour. Nous avouons ne pas avoir trouvé d'intérêt à arrêter et à condamner à mort un personnage français!

En revanche, le désir d'éliminer un prisonnier anglais (contre lequel aucune rançon ne peut être négociée) peut être satisfait. L'apposition du sceau royal sur la condamnation est irrémédiablement suivie de l'arrivée du boureau, encapuchonné de rouge, sur la place de grève. Les programmeurs n'ont pas lésiné sur l'hémoglobine: le sang jaillit à flots lorsque la hache s'abat!



Au terme de plusieurs heures ou jours de jeu (et de nombreuses sauvegardes!), vous parviendrez à rendre toutes les régions au Royaume de France, seule condition de la victoire.
Jeanne d'Arc est un jeu où l'esthétique a vraiment été soignée au plus haut point (animations, photos numérisées, grimoire superbe,etc). Quelques ombres au tableau cependant: il est impossible de pratiquer l'échange des prisonniers. Les règles citent la possibilité de piller une ville qu'on vient de délivrer, mais le moyen d'y parvenir demeure un mystère. Un défaut plus grave est à relever: les concepteurs ont tenu à privilégier l'histoire et non le comportement du joueur. C'est ainsi que, dans tous les cas de figure, Jeanne d'Arc est enlevée en mai 1430, qu'elle est ensuite vendue aux Anglais par Jean de Luxembourg (même si on l'a, au cours du jeu, arrêté et jeté en prison!), puis exécutée. Et vous aurez beau délivrer Paris, cela n'empêchera pas le roi d'Angleterre de s'y faire proclamer roi de France! C'est, bien sûr, décevant de voir ces actions se dérouler sans qu'il soit tenu compte de l'évolution que le joueur donne à la partie.

Néanmoins, malgré cette approche discutable, *Jeanne d'Arc* est un grand jeu et saura prendre place dans la ludothèque des amateurs de jeux stratégiques et diplomatiques.

Deux disquettes (309 F), pour Atari ST, PC ou compatibles et Amiga, délivrées avec une clé de protection. Edité par Chip France, 58, rue Vannini, Z.I. des Chanoux, 93330 Neuilly-sur-Marne, tél.: (1) 43.00.65.64. Mode d'emploi et écrans en français. Dans toutes les grandes surfaces informatiques.

JEUX POUR MICROS



OPERATION JUPITER

Cette excellente aventure-arcade (et non pas arcade-aventure!) simule l'intervention du GIGN (Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale) autour d'une ambassade, pour libérer des otages et, comme on dit pudiquement, "neutraliser" les terroristes. Fusils à lunette, hommes en cagoule, "descendeurs" en rappel, sont autant d'éléments largement rapportés par les médias et qui, de ce fait, imposent au thème choisi un minimum de réalisme.

Quand le jeu commence, la situation est la suivante: un nombre indéterminé de terroristes vient de pénétrer dans une ambassade comprenant trois étages. La première opération consiste à poster trois tireurs d'élite, chacun couvrant de son arme l'une des façades du bâtiment. Le jeu présente alors une vue de la rue, au rez-de-chaussée, avec son trottoir, ses portes et ses fenêtres.

Au joystick, vous guidez le premier des trois gendarmes du GIGN. Il peut courir, à droite ou à gauche, ramper, faire un roulé-boulé, sauter dans l'embrasure d'une fenêtre ou, plus sagement, se cacher dans une porte cochère. Le gendarme progresse sur le trottoir opposé à l'ambassade, donc sous le feu des terroristes.

C'est la nuit, et des projecteurs, guidés par l'adversaire, tentent de localiser le gendarme en cours de progression. S'il est pris dans le faisceau lumineux, c'est la fusillade. S'il est touché, il meurt. La qualité de cette première phase de jeu tient aux graphismes et aux animations: le projecteur se rapproche. Le gendarme doit faire une roulade pour l'éviter. Une autre fois, il n'aura que le temps de se jeter dans une fenêtre. C'est le parcours du combattant. Et, qu'on aime ou pas, c'est réellement prenant, palpitant.

Quand les trois tireurs (ou le seul rescapé!) ont pris position, le joueur entre dans la seconde phase du jeu. Un hélicoptère survole le toit de l'ambassade et lâche trois gendarmes. La vue en plan du toit de l'ambassade et des rues avoisinantes apparaît à l'écran. Chaque personnage y est représenté par une croix. Les touches de fonction (F1 à F6) de l'*Atari ST* permettent de sélectionner l'un des tireurs d'élite ou l'un des "descendeurs". En sélectionnant un tireur d'élite, on voit par sa lunette de visée. Le joystick permet alors de parcourir la façade et les fenêtres de l'ambassade. Lorsqu'une silhouette est visible, il est possible d'appuyer sur le bouton du joystick pour faire feu. Les tirs pardonnent rarement. Mais la silhouette peut être... celle d'un otage! Il est mal vu de faire des cartons sur les otages, et la presse ne vous le pardonnerait pas. Le jeu se termine en effet toujours sur la "une" d'un grand quotidien qui juge l'action de votre groupe d'intervention (précisons que le premier scénario ne comporte pas d'otage: c'est plus facile).

Pour mener à bien la mission, il est donc indispensable de pénétrer dans le bâtiment. Pour cela, il faut sélectionner l'un des descendeurs. Une nouvelle image apparaît. Celle du gendarme suspendu à un filin. A vous de le faire descendre jusqu'à une fenêtre, comme dans les films. Le bouton du joystick donne l'impulsion pour s'écarter du mur (le bruitage "go!" l'indique); en inclinant à gauche le manche du joystick, il glisse le long de la corde; à droite, il stoppe. S'il a pris un bon appel et parvient les deux pieds en avant sur une fenêtre, il brise la vitre et pénètre dans le bâtiment. Le joueur voit ce que voit le gendarme dans la direction où il regarde, comme dans les jeux d'aventure. Le joueur dispose ainsi de quatre images par pièce.

Il y a une dizaine de pièces par étage, des escaliers et des couloirs. Le gendarme dont vous guidez les pas dispose d'une mitraillette qui peut être orientée à l'aide du joystick et mise en action par le bouton de tir. Très important: une vue de 5×5cm montre le plan de l'étage et dans les différentes pièces, sous forme de points de couleur, les otages (en blanc), les terroristes (en jaune) et les gendarmes (en rouge).

Il est possible d'entrer en force dans une pièce et de mitrailler tous azimuts. Ou encore, c'est plus prudent, de faire intervenir le tireur d'élite le mieux placé. Votre objectif est de rassembler tous les otages dans la seule pièce sans fenêtre du troisième étage avant d'éliminer les terroristes. Il faut donc déléguer un gendarme à la protection des otages: sinon les terroristes viennent les tuer.

Au total, cette *Opération Jupiter* est moins facile qu'il n'y paraît. Elle n'en est que plus prenante. Une très belle réalisation signée Infogrames, qui renoue là avec les jeux de qualité, après une période un peu obscure.



EN BREF

cassette et disquette (249 F) pour Atari ST, Amiga, PC et compatibles, Thomson et Amstrad CPC (149 F et 199 F). Edité par Infogrames. Mode d'emploi (ME) et écran (E) : Français (F).

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



FA 18 INTERCEPTOR

Plus complexe que *Skychase*, voici *FA 18 Interceptor*. Comme pour de nombreux simulateurs de vol et de combat, il faut prendre le temps d'apprendre à piloter. Tout dépend donc de la qualité du manuel d'instructions. Celui-ci est en français. Un grand nombre de missions (dont certaines ne peuvent être pratiquées sans un minimum de qualification) rend le jeu inépuisable. Par exemple, l'interception d'un missile de croisière non loin des côtes est-américaines! Un petit point dans l'océan, qui grossit, qui grossit: c'est votre porte-avions. Le zoom se poursuit, le bateau devient visible, puis l'avion sur le pont, prêt au décollage. Vous voilà dans le cokpit! Tapez sur la touche de fonction F10 de l'*Amiga*: les moteurs montent en puissance. Lâchez les freins en appuyant sur B (comme "*Brakes*"). L'avion est propulsé sur le pont. Réappuyez sur F10 pour passer en post-combustion. Vous avez décollé. Reste à rentrer le train d'atterrissage (il ne faudra pas oublier de le sortir au moment de l'atterrissage!). Tirez légèrement sur le manche, et voilà votre appareil qui grimpe. Vos contrôles de cokpit indiquent le nombre de g que vous encaissez (impressionnant). Tapez J pour mettre en marche l'ECM (le dispositif de Contre-Mesures Electroniques), ça déroutera l'ennemi. Ah oui! L'ennemi ? Où est-il?

La touche M montre la carte de la région. Retour à la vision directe. A l'aide des touches du pavé numérique, vous pouvez regarder dans toutes les directions, y compris vous voir vous-même de l'extérieur! Superbe. Le contact avec l'adversaire est indiqué par le radar et l'ordinateur, avec son cap, son altitude et même sa vitesse. Le voilà en vision directe. Le temps de taper T pour armer le collimateur de tir, de taper sur RETURN pour choisir ses missiles. Trop tard! L'adversaire a déjà tiré. Votre ordinateur de bord indique qu'un missile s'approche à grande vitesse. Plusieurs appuis sur la touche C pour lâcher des leurres et un demi-looping pour se dégager. La vision arrière montre bien l'effet des leurres. L'adversaire est dans le collimateur: barre d'espace pour lâcher les missiles, bien visibles à l'écran, qui foncent sur leur cible.

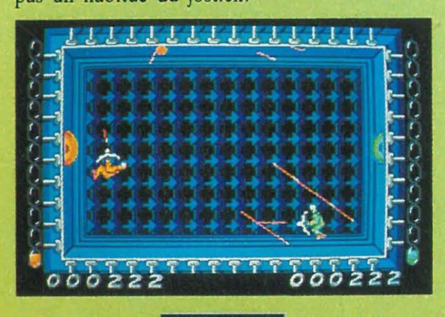
Le sol approche! Un pont! L'ordinateur annonce "*eject, eject, eject*". SHIFT E. Rideau! Ce n'est pas encore la fin de la partie, mais non. Car vous avez droit à toute la descente! Vous pouvez voir votre parachute au-dessus de vous! Le soleil, vos pieds. Bref, on croit rêver et *Interceptor* nous a ravis. C'est le simulateur de vol du moment. Deux critiques cependant: l'absence de bruitage et un bug: l'appareil peut se poser ou tomber dans l'eau sans être détruit.

EN BREF

disquette pour Amiga (240 F). Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft. ME: F. E: Anglais (A).
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ALBEDO

Belle arcade dans un univers étrange et vraiment beau. Sentiment renforcé par une musique et des bruitages de toute première qualité. Les quatre jeux de base (eux seuls sont accessibles dans un premier temps) mettent en scène un personnage armé d'un bouclier et d'un laser. C'est vous.
Vous pouvez vous déplacer en courant le long des parois. La pesanteur n'intervenant pas, il vous est possible de marcher au mur ou de flotter librement dans l'espace de l'écran. Le principe de base de ces jeux est l'ancien *Astéroïd*, magnifique jeu, où les éléments touchés, loin de se détruire, se divisent en morceaux plus petits et plus rapides!
A pratiquer au plus vite, même si vous n'êtes pas un habitué du jostick.



EN BREF

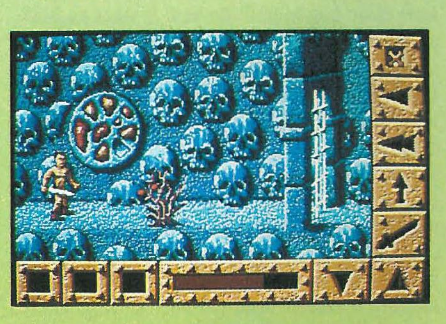
disquette (190 F)pour Atari ST. Edité par Myriad. Distribué par Loriciels. 190F. ME: F; E: sans texte.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SKRULL

"Plus aucune lueur, plus aucune chaleur, plus la moindre étincelle. Le monde va s'éteindre à tout jamais... Vous seul, Skrull, l'incroyable fruit bâtard des amours contre-nature de la femme-soleil et de l'homme-ombre, pouvez libérer à nouveau la lumière. Mais le monde glauque des ténèbres n'est pas sans risques..."

Ah, *Skrull*! Dans le style "barbare", on ne fait pas mieux! Vous conduisez un personnage armé d'une épée dans un dédale de tableaux où la mort est présente à chaque pas. Mais c'est drôle, bruité avec d'indescriptibles grognements. Les coups d'épée dans les grilles sont des petites merveilles: on entend le bruit de la lame sur l'acier.

Les deux boutons de la souris, associés à sept icones permettent, sinon tous les comportements, du moins ceux que l'on attend d'un barbare: coup d'épée de côté, de face, sauts, marche, course, saut périlleux avant, ramasser ou poser un objet. Trois cases permettent de ranger les objets ramassés.



Les images sont superbes et "heroïc-fantasy" en diable, pleines de têtes de mort, de squelettes et de sang sur les murs!

EN BREF

deux disquettes (220 F)pour Atari ST. Edité et distribué par 16/32 Edition. ME: F; E: sans texte.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS



SKYCHASE

Skychase est un combat aérien à la fois accessible et de bon niveau: on peut y jouer au bout de dix secondes, mais on peut aussi affiner son comportement des semaines durant.
Ici, on ne voit pas d'arbres et de montagnes: un simple quadrillage à différentes échelles fait office de sol. L'adversaire est représenté en volume (style "fil de fer"), et la vue du cockpit est réaliste, quoique simplifiée. Mais le plus prenant avec *Skychase*, c'est qu'on peut y jouer à deux, l'écran étant divisé verticalement en deux parties. Même lorsqu'on choisit le mode "en solitaire", l'écran reste partagé, le programme gérant l'un des deux appareils. Les types d'avions proposés sont variés: Mc Donnell Douglas F18 Hornet, Grumman F14A Tomcat, F15 Eagle, F16, Mig 27 et Mig 31, chacun pouvant être armé différemment.
Bref, de quoi composer tout à loisir des duels aériens avec des appareils très différents les uns des autres. Réussi et agréable par son accessibilité.

EN BREF

disquette (249 F) pour Amiga. Edité par Image Works. Distribué par Ubi Soft. ME: F; E: A.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

STAR COMMAND

Inutile de vous attaquer à ce jeu de rôle si votre temps libre se compte en minutes ou si SF ne signifie rien pour vous. N'est pas qui veut responsable d'un vaisseau spatial! Car tel est votre rôle: gérer un vaisseau interplanétaire, survivre, commercer, remplir les missions qui vous sont confiées.

Comme dans tout jeu de rôle, cela commence par la mise sur pied des personnages. Le premier choix est classique: un tirage aléatoire répartit des points entre sept caractéristiques: force, vitesse, précision, courage, volonté, intelligence et "*esper*". Cette dernière caractéristique est un art psychique proche de la "Force" dans la Guerre de Etoiles! Vous pouvez accepter ou refuser le tirage proposé et en obtenir d'autres.

Le deuxième choix est lui aussi classique: chaque personnage sera un pilote, un "marine" ou un soldat. Ensuite, et c'est là l'originalité, année après année, pendant "huit ans", chacun de vos personnages devra faire des stages de formation! Différents domaines (comme des UV) sont offerts: médecine, survie, armes légères ou lourdes, décodage, tir, reconnaissance, techniciens de vaisseau, enseignement, explosif, etc.

Il acquerra ainsi des niveaux de compétence et l'un des treize grades militaires (de "deuxième classe" à "grand amiral"). Aux grades correspond une solde, qui permet à chaque personnage d'améliorer son équipement.

Tout cela est très bien construit. Vous devrez ensuite acheter un vaisseau. Compte tenu des prix pratiqués...il sera tout petit. Il faudra bien sûr l'équiper avec vos derniers "crédits" et consulter l'état-major pour connaître la nature de votre première mission. Une phase longue mais passionnante. Le sentiment dominant de cette première partie du jeu est le "réalisme": compte tenu du coût du matériel, vous allez devoir partir avec un vaisseau encore incomplet, encore "fragile", et avec des équipements individuels très moyens, ce qui n'est pas sans provoquer une certaine inquiétude. Le sentiment d'incertitude prouve que l'on est déjà pris par le jeu! L'autre grande finesse ressentie à ce niveau du jeu émane de la description de l'univers dans lequel se situe l'action. Dans cette lointaine branche de la Galaxie, à une époque où la Terre a été détruite depuis fort longtemps, la situation n'est pas reluisante: les trois bases interstellaires formant le *Star Command* sont menacées. Du côté "est", les pirates humains dominent l'espace et mettent à mal tous les cargos qui s'y aventurent. A l'"ouest", une société d'insectes de grande taille, intelligents de surcroît, améliore sans cesse sa technologie spatiale et gagne de l'influence. Sur ces bases, le joueur est de fait placé dans un rôle messianique, celui du sauveur attendu. Ce qui renforce son identification aux héros qu'il va devoir guider.

Le jeu proprement dit peut alors commencer. Et, là aussi, les surprises font de *Star Command* un grand jeu de rôle. A l'aide des touches du clavier, il vous est possible de déplacer un carré couvrant une petite zone de la Galaxie. La touche (D)own permet d'obtenir un agrandissement de la zone choisie. On y voit des systèmes planétaires. Nouveau déplacement du curseur carré, pour sélectionner un système, puis D à nouveau pour voir de plus près les planètes qui environnent son soleil. Nouveau déplacement pour sélectionner une planète et sa fiche signalétique apparaît. Ce "zooming" n'est pas terminé. Il est alors possible d'envoyer des mini-vaisseaux d'espionnage, d'exploration scientifique ou encore de prise de contact ou d'exploitation des ressources de la planète. En cas de contact, il est possible de faire descendre son équipe sur le terrain. A ce niveau, la visualisation en plan est plus descriptive que réaliste.

Les combats sont visuellement simplifiés et l'on voit simplement des traits reliant l'équipe et les adversaires pour signifier les tirs respectifs. Les effets du terrain sur la progression et les combats sont pris en compte, comme dans les wargames. Chaque combat sur une planète hostile est un mini-wargame.

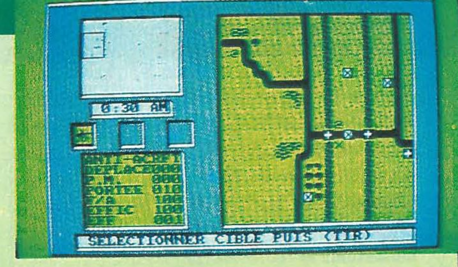


L'imbrication des différents niveaux de visualisation et d'exploration des planètes est à lui seul un morceau de choix et transmet vraiment le sentiment de l'aventure spatiale, du "*Space Opera*". Vraiment excellent.

EN BREF

la boîte de jeu contient 3 disquettes 5,25 pouces et deux disquettes 3,5 pouces, pour PC et compatibles (299 F). Edité par SSI. Distribué par Ubi Soft. Oscar US 87 du meilleur jeu de SF. ME: F; E: A.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

PEGASUS BRIDGE



ponts et en détruire cinq, afin d'éviter les contre-attaques allemandes. Elle doit également neutraliser les batteries côtières allemandes installées sur l'embouchure de l'Orne. C'est le premier commando de cette unité, portant l'emblème du cheval ailé, qui est chargé de prendre un pont, lequel sera par la suite appelé "Pegasus Bridge".

Nous sommes donc la veille du Débarquement. En tant que joueur, vous devez réaliser le plan prévu afin de permettre le Débarquement! A moins que vous ne décidiez de jouer les forces allemandes!

Auquel cas, vous devrez empêcher la réalisation des objectifs alliés. En outre, classiquement, le programme vous laisse le choix de jouer en solitaire ou à deux.

Le jeu est-il aussi digeste que le scénario est appétissant? Telle est toujours la question. Le jeu se divise en tours, représentant chacun 30 minutes de temps réel. Chaque camp joue à tour de rôle.

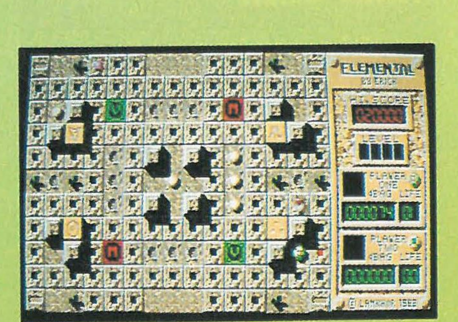
Et le tour de jeu est divisé en cinq phases: allocation des points d'arrivée des renforts, intervention des soutiens (bombardements, canons de marine), phase de commandes (déplacements des unités, camouflages, démolitions), arrivée des renforts (aux points indiqués en phase 1 du tour). Les combats sont réglés par le programme d'abord en fonction de la distance séparant les unités adverses, mais aussi en prenant en compte de facteurs beaucoup plus fins. Ainsi, les parachutistes alliés étaient en partie armés de mitraillettes Sten ou Thompson, alors que d'autres unités l'étaient de Bren-guns, à portée plus élevée. Ces détails sont présents dans le jeu, bien qu'invisibles de prime abord. Seul le résultat des combats peut l'indiquer. La pratique du jeu, lente, comme pour tout wargame, est heureusement soutenue par les 28 pages d'un manuel en français. Les déplacements du curseur au joystick ne sont, eux non plus, pas très rapides. *Pegasus Bridge* est un bon wargame pour joueur débutant, que la lenteur ne rebute pas. Il sera également apprécié par de plus forts joueurs, rompus à l'exercice de la tactique.

EN BREF

disquette (170 F) pour Amstrad CPC. Edité par PSS et Infogrames. E: A; ME:F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

ELEMENTAL

Ce jeu d'arcade ravira tous les passionnés du joystick...et d'un minimum de réflexion. Mais d'abord, il faut intégrer la manière de jouer. Nous ne vous dirons pas que c'est le plus simple! Dans un univers abstrait se rapprochant d'un labyrinthe, vous conduisez une sorte de boule. Vous devez passer sur des cases H pour collecter des carrés jaunes. Vous semez ces derniers sur le chemin de vos poursuivants. Lorsque ceux-ci entrent en contact avec un carré jaune, ils se transforment en "gélules". Il vous...suffit alors de transporter ces gélules sur des cases Y. Les gélules rouges et blanches deviennent vertes et blanches. Transportées dans les réceptacles *ad hoc*, elles se transforment en éléments qui se révèlent nécessaires pour passer au tableau suivant.
Vous me suivez? Euh...Bon! Bref, il faut une demi-heure de pratique du jeu pour se familiariser avec toutes ces données. Un jeu qui, s'il n'est pas facile, "accroche" vraiment. Il faut dire que les graphismes, les animations et surtout les bruitages y sont pour beaucoup. Ces derniers sont parmi les meilleurs et les plus originaux que nous ayons rencontrés.

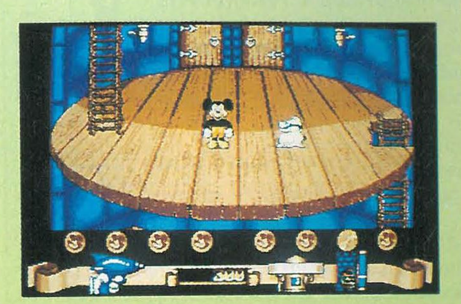


EN BREF

disquette pour Atari ST (180 F). Edité par Lankhor, collection "Arcade". ME et E : F.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

MICKEY MOUSE

Belle arcade-aventure pour jeunes et moins jeunes! Même s'il n'est pas super original, ce programme est si bien fait, si soigné, qu'il accroche le joueur le plus blasé. La société Walt Disney a veillé de près à ce que le programme corresponde bien à son image de marque. A commencer par les animations, qui mettent en scène Mickey.



Le thème sort tout droit du médiéval-fantastique, avec pour héros la célèbre souris (née en 1928): "*les méchantes sorcières ont volé la baguette magique de Merlin et l'ont donnée à l'affreusement horrible Roi des Ogres*", qui s'en sert pour régner sur Disneyland (C'est horriblement affreux!). Bref, vous dirigez Mickey au joystick dans les étages et sur les balcons de quatre immenses tours, vues en perspective. A l'aide de votre pistolet à eau magique, vous faites fondre les monstres de rencontre, qui laissent sur place les éléments nécessaires à la poursuite de la quête (clés, nouvelles bouteilles d'eau magique, "colle" à monstre (si,si!), bouclier, répulsif, etc).

En outre, certaines portes donnent sur quatre autres jeux, à mi-chemin entre le jeu d'adresse et de réflexion (labyrinthe, tâche à accomplir en présence de monstres, etc).

EN BREF

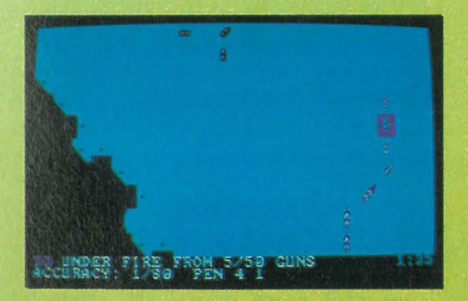
deux disquettes (160 F)pour Atari ST, Commodore 64-128, Spectrum 48, 128 K, +2, +3, Amstrad 6128. Edité par Gremlin. Distribué par US Gold. ME: F; E: A.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

WARSHIP

Warship est une super "bataille navale"! Dit comme ça, on pourrait croire qu'il s'agit d'un jeu simpliste. Mais il porte la griffe de SSI, et les connaisseurs savent immédiatement qu'il n'en est rien. *Warship* a les qualités fondamentales des grands jeux: complexe, mais très accessible. Les scénarios opposent, entre 1941 et 1945, les bâtiments japonais et alliés.

Comme toujours dans ce type de jeu, avant de jouer, il faut définir les paramètres de la partie : en solitaire ou à deux, avec ou sans handicap, ancienne partie sauvegardée ou nouvelle. Il est possible de construire ses propres scénarios et de dessiner ses propres cartes. L'écran de jeu représente la mer et quelques côtes ou îles. L'écran couvre 40 × 24 cases et la surface de jeu est de 60 × 60 cases. L'échelle d'une case est de 1000 × 1000 yards. C'est dire que le jeu se déroule au niveau tactique. Chaque tour de jeu se décompose en une phase d'ordres, que le joueur adresse à chacun de ses bâtiments, et une phase d'action, au cours de laquelle les ordres sont exécutés.



Pour chaque bâtiment, le joueur peut choisir un cap, une vitesse, un point de rendez-vous, etc. Une trentaine de critères sont pris en compte. *Warship* sera apprécié des wargamers débutants sur le plan des tirs. En appuyant sur la touche L, un curseur se pose sur un bâtiment adverse qui peut être visé. La touche N (pour Next) déplace le curseur sur les cibles adverses suivantes. La touche T (pour Target = cible) donne l'ordre de faire feu. Ordre qui ne prendra effet qu'au cours de la phase d'action. Le jeu se déroule avec une extrême simplicité.

La partie invisible du programme est immense: en effet, celui-ci calcule les probabilités d'impact en fonction de la distance, de la position et du type d'arme utilisé, ainsi que les dégâts occasionnés en fonction du type de bâtiment touché. Le joueur échappe à cette "cuisine" informatique, mais sera, dans un second temps, tout prêt à la mémoriser pour devenir plus efficace. Ainsi la complexité du jeu est acquise progressivement, à mesure que le besoin s'en fait sentir.

Chaque bâtiment est un peu à l'image d'un personnage de jeu de rôle: il faut savoir le faire agir dans le cadre de ses compétences. Plus de 80 bâtiments de guerre sont décrits, et permettent l'approfondissement d'un jeu dont deux ou trois pages de cette revue ne suffiraient pas à épuiser tous les aspects.

EN BREF

disquette (250 F) pour PC et compatibles (à paraître sur Atari ST). Edité par SSI. Distribué par Ubi Soft. ME: F; E: A.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

BETTER DEAD THAN ALIEN

On renoue ici avec la grande tradition des jeux d'arcade et même avec le tout premier d'entre eux, celui qui fit son apparition dans les cafés en 76-77: *Space Invaders*. Qui pouvait penser que dix ans plus tard on reverrait un re-remake de ce programme! Ahurissant!
Sur l'écran, des rangées d'envahisseurs descendent tout doucement en lâchant bombes et autres projectiles. Le joueur doit tirer pour les détruire. Quand un tableau est terminé, un autre apparaît, et ainsi de suite.
En douze ans, les concepteurs ont quand même eu le temps d'apporter quelques améliorations au programme (Oh! C'est vrai ?). Ainsi, certains envahisseurs détruits laissent tomber des containers remplis d'énergie, qu'il faut récupérer au vol. De temps à autre, un énorme et unique envahisseur apparaît, et il faut le détruire, un peu à l'image d'un "casse-brique". Les graphismes sont amusants.
A la différence du *Space Invaders*, le mobile-canon que vous guidez peut être déplacé sur tout l'écran. Un détail piquant au royaume du déjà-vu, des applaudissements ponctuent un bon score et des huées ou des rires conspuent vos désastres. Pour ceux qui n'ont pas connu *Space Invaders*.



EN BREF

disquette (160 F) pour Atari ST. Edité par Electra Software (16 b Worcester Place, Oxford OX1 2JW, Grande-Bretagne). Distribué par US Gold. ME: F; E: A.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

BATTLESTATIONS



La situation est simple: vous êtes dans la tourelle d'un canon de DCA sur un bâtiment non loin des côtes. A l'aide du joystick, vous pouvez pivoter sur 360° et choisir une hauteur de tir. Un radar vous indique la direction que vous pointez, ainsi que les vagues d'avions qui s'approchent. A vous de pivoter dans la bonne direction, de viser les avions et de faire feu pour protéger le navire des bombes et missiles lâchés par les assaillants.
Le jeu est rapide, bien réalisé et... d'un intérêt évidemment assez limité.

EN BREF

cassette (environ 120 F) pour Commodore 64-128. Edité par Prism Leisure Corp. Dans toutes les grandes surfaces informatiques. ME:F; E: A.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

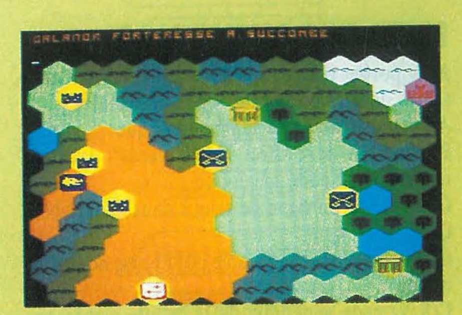
SORCERER LORD

Voici un bon wargame à thème médiéval-fantastique pour débutant. C'est-à-dire où le comportement du joueur est en quelque sorte "naturel", simple, direct.

Ici, sur le terrain à cases hexagonales, vous déplacez un curseur dans toutes les directions à l'aide des touches du pavé numérique. En parvenant sur l'une de vos unités, le programme affiche automatiquement sa composition et les différents paramètres qui la définissent. Encore un appui sur une touche pour "prendre" cette unité, et il ne reste plus qu'à la déplacer de case en case (en marche "normale" ou "forcée"), jusqu'à épuisement de son potentiel de déplacement. Pour attaquer une unité adverse, il suffit de la recouvrir avec sa propre unité. Si *Sorcerer Lord* n'était "que cela", ce serait un bon wargame d'initiation. Ce qui ne serait déjà pas si mal! Mais c'est bien plus: le scénario a une qualité essentielle, la progressivité.

En résumé, des forces maléfiques attaquent votre région. Alors que l'adversaire arrive en force... dans votre camp, vous seul êtes mobilisé! Vous savez par ailleurs que l'ennemi peut vaincre s'il prend douze lieux sacrés. Votre premier objectif sera de mobiliser les troupes des seigneurs de la région le plus rapidement possible. Cette course contre la montre motiverait le plus réticent à l'égard des wargames. Plutôt que de défendre les places fortes menacées et déjà condamnées, il faut prendre le temps de faire le tour des places fortes alliées. Chaque fois qu'un pion "seigneur" parvient au pied d'une place forte, il mobilise les troupes pour le tour suivant.

Ce wargame stratégique et tactique à thème médiéval-fantastique est vraiment une réussite.



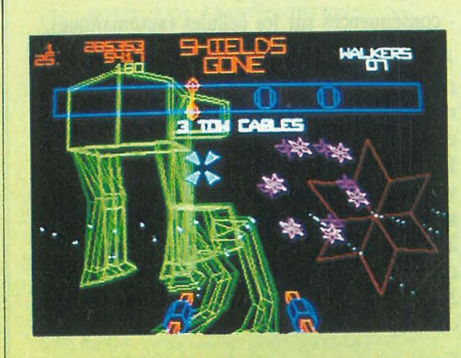
EN BREF

disquette (160 F) pour Amstrad CPC. Edité par PSS et Infogrames.
ME : F et E: A.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

THE EMPIRE STRIKES BACK

Le jeu *Star Wars*, déjà présenté, fait partie des classiques du jeu d'arcade. La rapidité de ses animations et la passion qu'il déclenche ne sont plus à décrire. Voici, sur le même modèle, *L'Empire contre-attaque*. Il n'est pas toujours facile de faire une suite, la preuve en est! Ce "*Star Wars II*" est moins intéressant que le premier. Si les animations demeurent de même qualité, les illustrations sonores et les jeux eux-mêmes sont moins bons.



La première partie du jeu consiste à détruire le plus possible de ces lourds véhicules "sur pattes", immortalisés par le film, alors qu'ils tentent d'envahir la Planète des Glaces. Il suffit de toucher le cockpit, représenté par un rectangle rouge, pour que le véhicule explose. Il est également possible d'envoyer un filin, comme dans le film, pour faire tomber et donc détruire les mêmes engins.

La deuxième partie a pour objet de détruire des vaisseaux de combat à la solde de Dark Vador. Là non plus, rien de neuf sous l'Etoile Noire. Enfin, dans la troisième partie du jeu, il faut éviter ou détruire les astéroïdes qui s'approchent, comme dans la célèbre séquence de la traversée du champ d'astéroïdes. Hormis la première partie du jeu, nous n'avons pas été convaincus par cette suite.

EN BREF

disquette (180F) pour Atari ST (à paraître sur Amiga et Commodore 64). Edité par Domark. Distribué par Ubi Soft. ME: F; E: A.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

ADN

Votre micro préféré est menacé ! Les cellules d'un redoutable virus s'y multiplient à une inquiétante vitesse. Votre seule arme face à l'épidémie : la manipulation génétique. Mais il n'y a pas de temps à perdre !

matériel: un micro-ordinateur disposant d'au moins 64 Ko de mémoire vive, notre listing, un papier et un crayon.

but du jeu: anéantir un virus en pleine croissance, avant que la prolifération de ses cellules n'atteigne le nombre fatidique de 200 ou...qu'il n'ait "détruit" la mémoire vive de votre ordinateur!

Le virus est anéanti lorsqu'il ne prolifère plus ou lorsque toutes ses cellules ont été tuées.

Pour rassurer les débutants en micro, précisons que la mémoire vive de votre micro ne sera pas vraiment "détruite" (heureusement!), mais seulement saturée. Si cela vous arrivait (le symptôme est l'impossibilité d'agir à partir du clavier), il suffirait d'éteindre et de rallumer votre micro préféré!

principe: ADN est une combinaison de deux jeux bien connus des joueurs, le Jeu de la Vie et le Master Mind!

Sans doute connaissez-vous le Master Mind, ce jeu qui consiste à découvrir une combinaison de fiches de couleurs par déduction, en proposant successivement différentes combinaisons. Votre adversaire répond à chacune de vos propositions en indiquant le nombre de fiches "présentes" (ou "existantes") et "bien placées". Le jeu consiste, bien sûr, à découvrir le code en un minimum d'essais.

Mais peut-être ne connaissez-vous pas encore le Jeu de la Vie, cet étonnant passe-temps qui, depuis sa création par Conrad Conway en 1956, a fait des émules dans le monde entier (voir "Découvrez la Vie", *J&S* n° 9 p.19).

déroulement de la partie: dans un premier temps, l'écran se remplit aléatoirement de 40 cellules appartenant toutes au virus. Chaque cellule est représentée par un carré (sur *Amstrad CPC*) ou une lettre "O", si vous ne disposez pas des éléments graphiques *ad hoc*.

A chaque cellule correspond un code génétique composé de quatre chiffres différents, dont le premier ne peut être zéro.

Le jeu est divisé en tours qui se décomposent chacun de la manière suivante:

- vie cellulaire (automatique),
- choix par le joueur d'un code génétique,
- "injection" de ce code dans la cellule de son choix,
- conséquences sur les cellules (automatique).

A chaque tour de jeu, sur les "cases" de l'écran, en mode texte, des cellules naissent, vivent et meurent. Les règles de naissance, de survie et de mort sont les suivantes:

1. naissance: il naît une cellule sur toute case vide voisine de cellules vivantes (toute case possède huit cases voisines).

2. survie: toute cellule, voisine de deux, trois, quatre ou cinq cellules vivantes, survit.

3. mort: toute cellule qui a zéro, une ou plus de cinq voisines meurt.

Ceux qui connaissent le Jeu de la Vie verront que la modification de règle porte sur la survie. Dans le jeu de Conway, les cellules ne survivent que si elles ont deux ou trois voisines.

Le fait de porter ce nombre à cinq donne de très intéressantes évolutions.

Les phases de reproduction, de survie et de mort se déroulent automatiquement sans que vous ayez à intervenir. Le nombre de cellules restantes au terme de ce triple processus est indiqué en bas et à gauche de l'écran. Si ce nombre atteint ou dépasse 200, vous avez perdu; sinon, la partie continue.

C'est alors à vous d'intervenir! Vous devez choisir et tester un code génétique et l'injecter dans la cellule de votre choix. Votre objectif est de trouver le code génétique d'une cellule afin de pouvoir détruire toutes celles qui portent le même. Pour cela, le programme vous demande de taper un nombre à quatre chiffres.

Choix d'une cellule: après la saisie du code, un curseur apparaît. Il est déplacé à l'aide des touches **A**, **K**, **L** et **Z**. En arrivant sur chaque cellule, le programme vous indique son "type", en bas et à droite de l'écran. C'est une valeur numérique qui vous sera utile lorsque plusieurs types de cellules coexisteront. Cette valeur n'est pas sans rapport avec le code de la cellule. A vous de l'observer, d'émettre des hypothèses (comme le ferait un généticien) et d'en profiter!

Lorsque votre curseur est placé sur une cellule, vous pouvez faire une injection en appuyant sur la lettre **I**.

Le programme compare alors le code que vous avez proposé avec le code de la cellule choisie. Plusieurs cas peuvent se présenter.

C'est ici que le jeu se rapproche du Master Mind.

On distingue les chiffres "existants" des chiffres "bien placés".

Par exemple, si vous proposez le code 1234 et que le code de la cellule est 4321, le programme vous répondra "4/0". C'est-à-dire "4 chiffres "existants" et "0 bien placés". Notre jeu présente cependant une variante par rapport à la règle du Master Mind au niveau de la proposition de code contenant des chiffres identiques. Ainsi, pour suivre notre exemple, pour le même code cellulaire 1234, si vous proposez 3333, le programme vous répondra "4/1". C'est-à-dire que chacun des chiffres que vous avez proposés a été testé séparément. Chacun d'entre eux a été reconnu comme "existant" une fois dans le code secret de la cellule et que l'un d'entre eux est "bien placé".

Conséquences: voici les différentes éventualités rencontrées:

- avec zéro, un, deux ou trois chiffres existants (qu'ils soient ou non bien placés), rien ne se passe. Le tour de jeu suivant est entamé.

La cellule attaquée vous regarde en souriant;

- avec quatre chiffres existants, la cellule visée est tuée et le programme teste si un ou plusieurs d'entre eux sont bien placés;
- s'il y a moins de quatre chiffres bien placés, le tour suivant commence;
- si les quatre chiffres sont bien placés, le programme vous indique que vous avez découvert le code. Cela entraîne deux conséquences :
- toutes les voisines de la cellule visée sont détruites, dans les huit directions et à dix cases de distance;
- il y a mutation du code génétique. Toute cellule qui naîtra désormais aura un code génétique différent (sauf si le tirage aléatoire du code génétique donne la même valeur que précédemment);
- tant que, de tour en tour, vous taperez le code que vous venez de découvrir, il n'y aura pas de nouvelle mutation.

En revanche, si vous changez de code et que, par la suite, vous revenez à un code découvert antérieurement, le virus mutera alors à nouveau.

LISTE DES VARIABLES

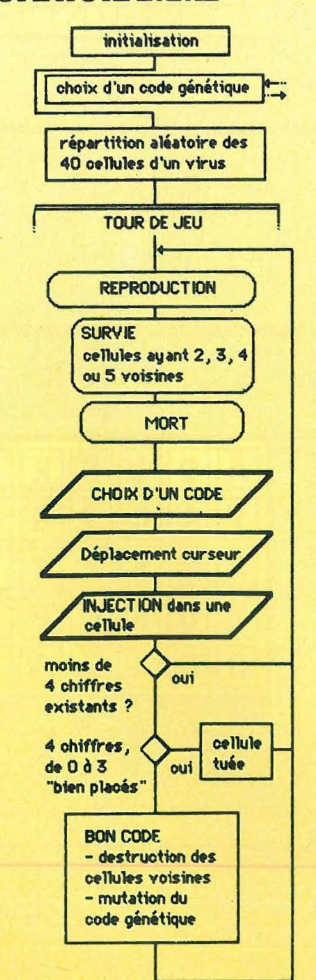
A(X) portée à 1, elle élimine les valeurs identiques dans le code génétique des cellules
A$ variable de saisie alphanumérique
BP nombre de chiffres "bien placés" dans la recherche du code génétique
C$(I) valeur du signe de rang I dans la variable CG$
CG$ code génétique valable pour toute nouvelle cellule
C(X,Y) code génétique de la cellule placée en coordonnées X et Y
CH code génétique de la cellule testée par le joueur
CHR$(233) carré plein représentant une cellule
D valeur de la première rangée à tester, lors de la reproduction
DX, DY bornes de déplacement du curseur d'étude des cellules
DZ tirage aléatoire servant à créer le "type" des cellules
E$(I) valeur du signe de rang I dans le code proposé par le joueur
EX nombre de chiffres "existants" dans le code proposé

FRE(0) le PRINT FRE(0) indique la mémoire vive résiduelle
H(I) portée à 1, elle élimine les tests de reproduction de la rangée de rang I
I variable de boucle
IJ variable de saisie du code testé par le joueur
MV(X,Y) portée à 1, elle indique la mort de la cellule en X,Y
NV(X,Y) portée à 1, elle indique la naissance d'une cellule en X,Y
N variable de boucle
NT nombre de cellules du virus
**P$** équivalent de CHR$(233), permet l'affichage d'un carré plein
PC mémorisation du dernier code proposé par le joueur
PX,PY position en X et Y du curseur de recherche
SD variable destinée à créer une hauteur de son
SF test d'inhibition d'une nouvelle mutation
SV variable de test de survie (2 à 5 voisins)
U boucle de temporisation
V(X,Y) indique la présence (1) ou l'absence (0) d'une cellule au point de coordonnées X, Y.
W variable de boucle
X tirage aléatoire ou valeur horizontale dans les variables indicées
X2,Y2 variable de boucle de traçage du cadre

PROGRAMME EN BASIC

```
10 REM=====---A.D.N---======
20 CLS: REM EFFACE ECRAN
30 DATA -1,-1,0,-1,1,-1,-1,0
40 DATA 1,0,-1,1,0,1,1,1
50 P$=CHR$(233): REM ou P$="O"
60 DIM A(10),V(40,40),C(40,40),NV(40,4
0),MV(40,40),H(24)
70 DZ=INT(RND(1)*15)+15
80 GOTO 250
90 REM=====ROUTINE MUTATION=====
100 CG$="": FOR I = 1 TO 4
110 X=INT(RND(1)*10)
120 IF A(X)=1 THEN 110
130 IF X=0 THEN 110
140 C$(I)=RIGHT$(STR$(X),1): A(X)=1
150 CG$=CG$+C$(I)
160 FOR W= 1 TO 3
170 LOCATE 3,1: PRINT"MUTATION........
.........."
180 LOCATE 3,1: PRINT"................
.........."
190 SD=INT(RND(1)*8)+60
200 SOUND 1,SD,10,10,1,1
210 NEXT W
220 NEXT I: CG=VAL(CG$)
230 FOR X= 1 TO 9: A(X)=0: NEXT X
240 RETURN
250 REM---dessin cadre---
260 FOR X2= 3 TO 35: LOCATE X2,3: PRIN
T"-": LOCATE X2,21: PRINT"-": NEXT X2
270 FOR Y2= 4 TO 20: LOCATE 3,Y2: PRIN
T"!": LOCATE 36,Y2: PRINT"!": NEXT Y2
280 LOCATE 3,3: PRINT"+": LOCATE 36,3:
 PRINT"+"
290 LOCATE 3,21: PRINT"+": LOCATE 36,2
1: PRINT"+"
300 REM---mise en place cellules---
310 GOSUB 90
320 FOR N =1 TO 40
330 LOCATE 3,24: PRINT"NB="N
340 X=INT(RND(1)*20)+10
350 Y=INT(RND(1)*8)+8
360 IF V(X,Y)=1 THEN 340
370 V(X,Y)=1: H(Y)=1: LOCATE X,Y: PRIN
T P$
380 C(X,Y)=CG
390 NEXT N
400 REM---===TOUR DE JEU===---
410 REM---REPRODUCTION-----------
420 LOCATE 3,1: PRINT"REPRODUCTION....
........"
430 FOR I=4 TO 19: IF H(I)=1 THEN D=I-
1: GOTO 450
440 NEXT I
450 FOR Y= D TO 19: FOR X=4 TO 34
460 IF V(X,Y)=1 THEN 510
470 RESTORE: FOR W= 1 TO 8: READ A,B
480 IF V(X+A,Y+B)=1 THEN SV=SV+1
490 NEXT W
500 IF SV=3 THEN : LOCATE X,Y: PRINT C
HR$(224): SOUND 1,12,6,12,1,1: SOUND 1
,28,8,1,1: NV(X,Y)=1: C(X,Y)=CG
510 SV=0: NEXT X,Y
520 LOCATE 3,1: PRINT"MEMOIRE.........
.:"FRE(0)
530 FOR U = 1 TO 2000: NEXT U
540 REM ---CONFIRMATION---
550 LOCATE 3,1: PRINT"OK..............
.........."
560 FOR Y=4 TO 19: FOR X=4 TO 35
570 IF NV(X,Y)=1 THEN NV(X,Y)=0: V(X,Y
)=1: H(Y)=1: C(X,Y)=CG: LOCATE X,Y: PR
INT P$
580 NEXT X,Y
590 REM ---MORTALITE-------
600 LOCATE 3,1: PRINT"MORTALITE.......
........"
610 FOR Y=4 TO 20: FOR X= 4 TO 35
620 IF V(X,Y)=0 THEN 670
630 RESTORE: FOR W= 1 TO 8: READ A,B
640 IF V(X+A,Y+B)=1 THEN SV=SV+1
650 NEXT W
660 IF SV<2 OR SV>5 THEN MV(X,Y)=1: LO
CATE X,Y: PRINT CHR$(225)
670 SV=0: NEXT X,Y
680 REM---CONFIRMATION---
690 FOR Y=4 TO 19: FOR X= 4 TO 34
700 IF MV(X,Y)=1 THEN MV(X,Y)=0: V(X,Y
)=0: C(X,Y)=0: SOUND 1,800,8,15,1,1: S
OUND 1,2500,8,15,1,1: LOCATE X,Y: PRIN
T" "
710 NEXT X,Y
720 REM---NOMBRE DE CELLULES---
730 NT=0: FOR Y=4 TO 19: FOR X=4 TO 34
740 IF V(X,Y)=1 THEN NT=NT+1
750 NEXT X,Y: LOCATE 3,24: PRINT"NB="N
T
760 IF NT>200 THEN LOCATE 3,1: PRINT"!
!! DESOLE, LE VIRUS A GAGNE !!!": END
770 REM-----LABORATOIRE------
780 LOCATE 3,1: INPUT"CODE INJECTION:"
_;IJ
790 IF IJ=PC THEN SF=1
800 IF IJ<>PC THEN SF=0
810 PC=IJ
820 ES$=STR$(IJ): FOR I=1 TO 4
830 E$(I)=MID$(ES$,I+1,1)
840 NEXT I
850 LOCATE 3,1: PRINT"A-Z, K-L, I.....
..........."
860 PX=5: PY=5: LOCATE PX,PY: PRINT"O"
870 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 870
880 IF V(PX,PY)=0 THEN LOCATE PX,PY: P
RINT" "
890 IF V(PX,PY)=1 THEN LOCATE PX,PY: P
RINT CHR$(233)
900 IF A$="A" THEN PY=PY-1: GOTO 960
910 IF A$="Z" THEN PY=PY+1: GOTO 960
920 IF A$="K" THEN PX=PX-1: GOTO 960
930 IF A$="L" THEN PX=PX+1: GOTO 960
940 IF A$="I" THEN 1050
950 GOTO 870
960 IF PX<4 THEN PX=4: GOTO 870
970 IF PX>34 THEN PX=34: GOTO 870
980 IF PY<4 THEN PY=4: GOTO 870
990 IF PY>20 THEN PY=20: GOTO 870
1000 LOCATE PX,PY: PRINT CHR$(230)
1010 LOCATE 3,22: PRINT"X="PX;"/"PY;"
CELLULE TYPE="INT(C(PX,PY)/DZ)
1020 GOTO 870
1030 REM---ROUTINE VIBRATION-----
1040 FOR Z= 1 TO 80: NEXT Z: FOR I = 1
 TO 50: LOCATE PX,PY: PRINT CHR$(224):
 LOCATE PX,PY: PRINT CHR$(233): NEXT I
: RETURN
1050 REM---INJECTION---
1060 IF V(PX,PY)=0 THEN LOCATE 3,22: P
RINT"...RIEN EN "PX;"/"PY: GOTO 870
1070 CH=C(PX,PY): CG$=STR$(CH)
1080 FOR I = 1 TO 4: C$(I)=MID$(CG$,I+
1,1): NEXT I
1090 GOSUB 1040
1100 REM ---ANALYSE EFFET------
1110 EX=0: BF=0
1120 REM----BON CODE!-----------
1130 IF CH=IJ THEN LOCATE 3,1: PRINT"*
** CODE DECOUVERT ***": GOTO 1330
1140 REM===RECH. BIEN PLACES===
1150 FOR I= 1 TO 4
1160 IF C$(I)=E$(I) THEN BP=BP+1
1170 LOCATE 3,23: PRINT"EXISTE="EX;" B
IEN PLACE="BP
1180 NEXT I
1190 REM===RECH. EXISTENT====
1200 FOR I = 1 TO 4: FOR J=1 TO 4
1210 IF C$(I)=E$(J) THEN EX=EX+1
1220 LOCATE 3,23: PRINT"EXISTE="EX;" B
IEN PLACE="BP
1230 NEXT J,I
1240 REM===ROUTINES EFFETS===
1250 ON EX GOTO 400,400,400,1280
1260 GOSUB 1040: GOTO 400
1270 REM ---CELLULE TUEE---
1280 V(PX,PY)=0: C(PX,PY)=0: LOCATE PX
,PY: PRINT"*": GOSUB 1040: GOTO 1290
1290 REM==EFFETS DS LES BP===
1300 ON BP GOTO 1320,1320,1320
1310 V(PX,PY)=0: LOCATE PX,PY: PRINT"*
":GOSUB 1040: LOCATE PX,PY: PRINT" ":
GOTO 400
1320 V(PX,PY)=0: LOCATE PX,PY: PRINT"&
": GOSUB 1040: LOCATE PX,PY: PRINT".":
 GOTO 400
1330 REM=====EFFET MAXI=====
1340 RESTORE
1350 C(PX,PY)=0: V(PX,PY)=0: LOCATE PX
,PY: PRINT" ": FOR Q=1 TO 10: SOUND 1,
25,10,10,1,1: SOUND 1,80,10,1,1: NEXT
Q
1360 FOR N=1 TO 10
1370 FOR W= 1 TO 8: READ A,B
1380 DX=PX+(N*A): DY=PY+(N*B)
1390 IF DX<5 THEN DX=5
1400 IF DX>34 THEN DX=34
1410 IF DY<4 THEN DY=4
1420 IF DY>19 THEN DY=19
1430 IF C(DX,DY)=IJ THEN C(DX,DY)=0: V
(DX,DY)=0: SOUND 1,2000,8,12,1,1: LOCA
TE DX,DY: PRINT CHR$(225)
1440 NEXT W: RESTORE: NEXT N
1450 FOR Y=4 TO 20: FOR X=4 TO 34
1460 IF C(X,Y)=0 THEN LOCATE X,Y: PRIN
T" "
1470 NEXT X,Y
1480 IF SF=1 THEN 410
1490 GOSUB 100
1500 GOTO 410
```

ORGANIGRAMME



RECREATION

1

Chacune des boîtes ci-dessous contient un nombre différent de boules. Trouvez combien il y en a dans chacune grâce aux affirmations suivantes.

1. Si la boîte D contient moins de six boules, aucune boîte ne contient moins de deux boules.

2. Si la boîte B contient quatre boules, la boîte A en contient cinq.

3. Si la boîte A ne contient pas trois boules, la somme des boules dans les trois autres boîtes est égale à neuf.

4. S'il y a moins de quatre boules dans B, alors D contient trois boules.

5. Si la boîte C ne contient pas trois boules, il y a trois boules dans la boîte B.

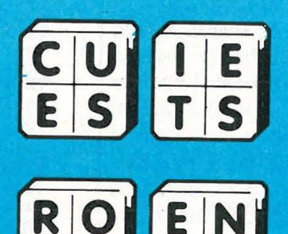


2

Voici quatre jetons dont nous vous présentons à la fois le recto et le verso. Comment faut-il les accoler pour former une mini-grille de mots croisés de 4×4 remplie correctement sur chacune de ses faces?



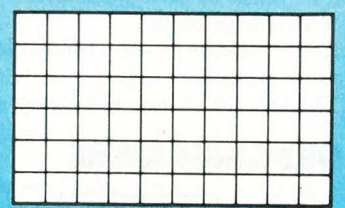




3

Divisez la grille ci-contre en douze parties de même surface, mais ayant toutes une forme différente. On ne divisera pas les petits carrés. Il existe de nombreuses solutions.





4

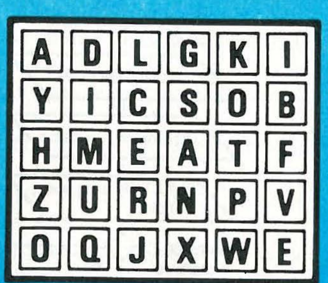
Un classique qui a plus de 3 000 ans! Librement adapté de l'ancien égyptien, cela donne:

"Si tu augmentes ton avoir d'un septième, tu arriveras à 19.
Combien possédais-tu au départ?"

5

Décryptez le message suivant à l'aide de la grille.

DGMA
GACRUNFEDMISMA
ALZR
LEYZYCBVBVUNCR
MACOAF
BVYCMAUN
ALMA FESBZRGA.



A	D	L	G	K	I
Y	I	C	S	O	B
H	M	E	A	T	F
Z	U	R	N	P	V
O	Q	J	X	W	E

6

Le sol de ma salle de bains est recouvert du même nombre de carreaux blancs et de carreaux noirs de 30×30 cm chacun. Les carreaux noirs ont été disposés tout autour de la pièce, sur une seule rangée le long des murs, les carreaux blancs au milieu. Aucun carreau n'a été découpé. Ma salle de bains est rectangulaire et fait moins de 5 m². Quelles sont ses dimensions exactes?



7

Trouvez la valeur du chiffre ici désigné par l'étoile. Attention, nous avons interverti les résultats!

(7×★)+(2×★)=22

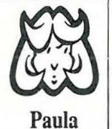
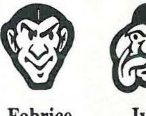
2(★+27)+7=27

(★×★)−27−★−2=72

(★+★+72)/(★/2)=77

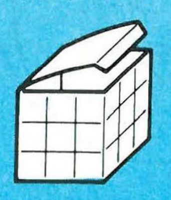
10

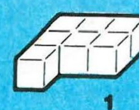
Un espion, et un seul, a infiltré chaque sous-commission. Pourrez-vous démasquer tous les espions?

 Flavien, Ivan,  Paula Affaires Etrangères	 Fabrice,  Ivan,  Albert Stratégie Commerciale	 Albert,  Flavien,  Marco Secrets Industriels
 Marco,  Paula,  Ivan Contre-espionnage	 Albert,  Fabrice,  Martha Défense Nationale	 Octave,  Fabrice, Paula Topographie Nationale

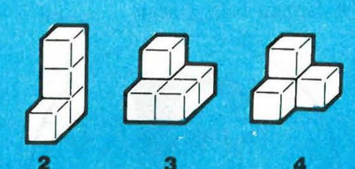
8

La boîte est trop petite pour ranger les six assemblages de cubes. Lesquels y placerez-vous pour remplir la boîte au maximum?

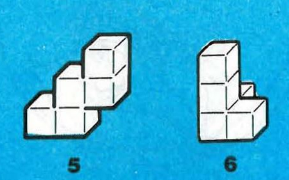




1



2 3 4



5 6

9

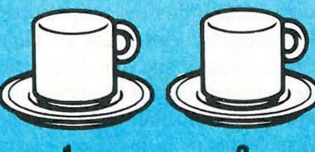


Leurs noms sont désordonnés, mais vous les connaissez tous. Quel huitième mot ajouteriez-vous pour que la liste soit complète?

M E D A S
T R O T A
B E R C L A B S
T H O O L L E
H E C C E S
G R E B I D
C K O M A B N A M G

11

Voici six tasses qui contiennent soit du lait, soit du café, soit, enfin, du café au lait (avec autant de lait que de café).













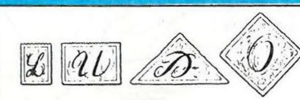
1 2 3 4 5 6

Déterminez le contenu de chacune des tasses grâce aux indications suivantes:

a) Il y a au total autant de café dans les trois tasses de droite que dans les trois tasses de gauche.
b) Une tasse de café se trouve toujours entre deux tasses de café au lait.
c) A droite d'une tasse de lait, il y a en tout l'équivalent de trois tasses de café.

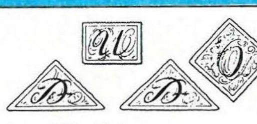
12

La valeur des timbres de la Principauté de Ludaco n'y est pas imprimée. Mais tout le monde y est habitué et s'y reconnaît fort bien. Mais vous, comment allez-vous faire pour affranchir votre enveloppe à 86 ludics? Pour vous aider, voici quatre enveloppes déjà affranchies et leur valeur.



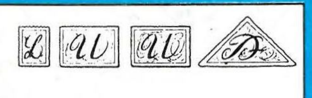
Jeux & Stratégie
5, rue de la Baume
75008 Paris

92



Jeux & Stratégie
5, rue de la Baume
75008 Paris

87



Jeux & Stratégie
5, rue de la Baume
75008 Paris

85



Jeux & Stratégie
5, rue de la Baume
75008 Paris

108

13

A ce jeu, le système de marque des points est assez particulier.
Grâce aux trois exemples, pourrez-vous dire combien vaut la quatrième main ?



42



63



69 **?**

Solutions page 124

LES AS DE LA CAMBRIOLE

La bande à Bonnot ? Non, la vôtre ! Car c'est de bien vilaines aventures dont vous allez, cette fois, être le malfaisant héros. Mais tout ça, bien sûr, se passe... à la Belle Epoque !

Au début du siècle, une vague de banditisme déferle sur les grandes villes françaises. Désormais équipées de cette formidable invention qu'est l'automobile, les bandes de malfaiteurs se multiplient et redoublent d'audace.

Vous êtes à la tête d'une telle équipe de truands. Vous êtes le « boss ». Pour les semaines qui viennent, vous avez établi un programme précis et lucratif. Mais par quel coup commencer et quels membres de votre équipe allez-vous utiliser ?

LE JEU

Nombre de joueurs : en solo ou à plusieurs.

Matériel :
Munissez-vous d'un crayon et d'un papier, d'une gomme et de deux dés à six faces.

Les dés :
Dans le texte, l'abréviation « 1d6 » signifie que vous devez lancer un dé à six faces. De même « 2d6 » signifie que vous devez lancer deux dés à six faces et les additionner.

But du jeu :
Vous devez « gérer » votre gang, c'est-à-dire choisir le coup qui va être tenté (voir liste ci-dessous) et ceux de votre bande qui y participeront, puis réaliser le coup.

En solitaire : le jeu fonctionne comme toute aventure-solo. Vous chercherez à réaliser tous les coups proposés et à terminer avec la plus grosse somme d'argent.

A plusieurs : les divers joueurs conviennent d'un coup à tenter. Chacun le réalise suivant ses propres options, avec ses propres hommes. Le gagnant est celui qui, à la fin de la partie, est le plus riche.

Le programme :
Voici six « coups ». A chacun sont associées trois caractéristiques : le niveau de difficulté (à titre indicatif), les nombres minimum et maximum d'hommes de main à engager dans l'action (vous compris) :

– cambriolage chez M. Krézus (meubles, bibelots) : niveau 1, minimum 3, maximum 6 ;
– attaque du Crédit Parisien : niveau 2, minimum 4, maximum illimité ;
– cambriolage chez M. de la Boutonnière (le collier du Radja) : niveau 2, minimum 2, maximum 4 ;
– casse de la bijouterie Van Harpels : niveau 3, minimum 4, maximum illimité ;
– cambriolage au musée : (le Rendez-vous d'Automne de Maurice du Pinceau) : niveau 3, minimum 3, maximum 6 ;
– descente chez Bernie (gang rival) : niveau 4, minimum 5, maximum illimité.

Vous devez respecter les critères de nombre, mais vous choisirez l'ordre dans lequel vous tenterez les coups.

Le gang :
Vous avez huit hommes de main qui (chacun) possèdent des caractéristiques chiffrées. Vous-même possédez de tels critères. Au cours de l'aventure, il vous sera souvent demandé d'utiliser ces compétences. Par exemple, « *jetez 2d6 en Cambriole* » signifie que vous devez jeter deux dés à six faces et les additionner avec la valeur totale en Cambriole des hommes de main qui participent à l'action (vous compris, sauf cas contraire spécifié dans le texte). Vous devrez alors comparer le résultat à un nombre donné pour savoir si votre action est réussie.

Exemple : vous êtes avec Jo, Émile et Riton. Le texte vous dit : jetez 2d6 en Corps à corps, si vous faites 50 ou plus lisez la note nn, sinon lisez la note xx.
Vous sortez 10 aux dés auxquels vous ajoutez 18 (vous), 12 (Jo) et 11 (Riton). Émile n'a pas de compétence en Corps à corps. Le total est de 51 : lisez la note xx.

• Le Boss :



Relations mondaines : 15
Baratin : 12
Flair : 10
Armes à feu : 15
Corps à corps (dont armes blanches) : 11
Cambriole : 14

• Jo Doigts de Fée :

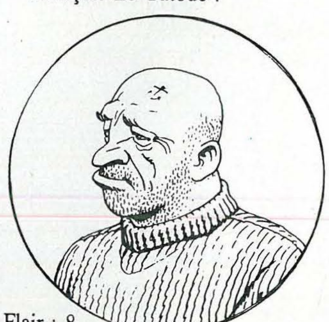


Corps à corps : 12
Cambriole : 16

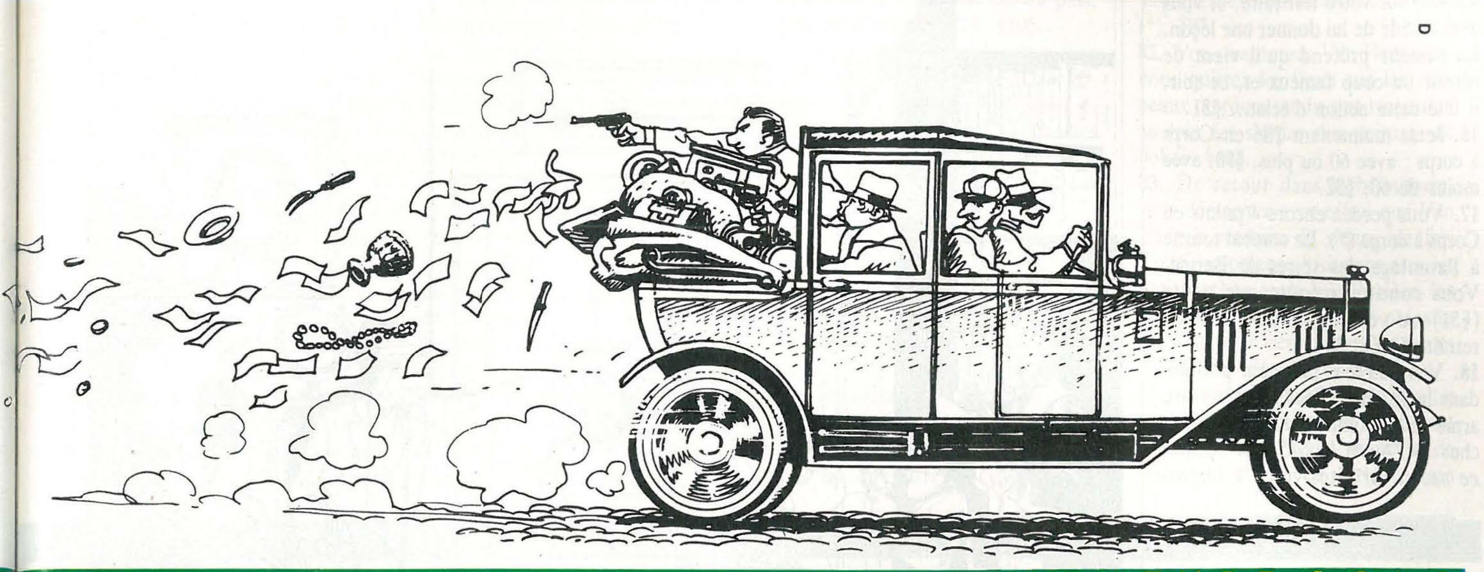
• Jacques Belle Gueule :

Baratin : 16
Armes à feu : 8
Corps à corps : 7
Relations mondaines : 8

• François Le Tatoué :



Flair : 8
Armes à feu : 10
Cambriole : 10



• Émile Gros Bras :



Armes à feu : 13
Cambriole : 15
• Riton :



Baratin : 8
Flair : 10
Corps à corps : 11
Cambriole : 12
• Gégé Le Bambin :



Armes à feu : 14
Corps à corps : 10

• Le Baron :



Relations mondaines : 12
Armes à feu : 13
Cambriole : 10
• Marco dit Lame d'Acier :



Flair : 9
Corps à corps : 15
Cambriole : 12

Abréviations utilisées dans le texte :
§nn : allez à la note nn.
(*) : à ôter à n'importe quel participant à cette action.

RT : à la fin d'un coup, vous invite à revenir au texte de présentation.
Prêt à jouer ?
Choisissez le coup que vous voulez tenter et commencez par la note correspondante :
attaque du Crédit Parisien : §01
cambriolage chez Krézus : §04
cambriolage chez de la Boutonnière : §06
casse chez Van Harpels : §09
cambriolage du musée : §12
descente chez Bernie : §15
Entre chaque coup, et en respectant les impératifs de nombre, vous pouvez reconstituer votre équipe. Si un de vos hommes est en prison et que vous n'avez pas pu le faire libérer, il est perdu définitivement. Bonne chance et gare à la police !

ACTION

1. Votre équipe est fin prête ; un de vos sbires fera le guet au volant de votre automobile tandis que les autres entreront en force dans la banque. §34.
2. Vous grimpez à la hâte dans l'automobile qui démarre aussitôt. Derrière vous des agents sifflent tandis que vous vous riez d'eux en tirant quelques coups de feu en l'air. Voilà un coup vite et bien fait ! §141.
3. Les policiers vous tirent dessus et vous perdez 3 points en Armes à feu (*). Il est temps que vous rentriez au bercail. §142.
4. Le coquet, mais petit, hôtel particulier de la famille Krézus semble désert. Allez-vous crocheter la porte d'entrée (§55) ou une fenêtre latérale (§76) ?
5. §110.
6. Ce coup consiste à s'introduire chez le comte de la Boutonnière qui donne une grande réception en l'honneur du Radja Salim. Ce dernier, en visite officielle en France, doit présenter à la soirée le célèbre collier Naja, un bijou d'une très grande valeur. Vous avez l'intention de le dérober avant cette cérémonie. §39.
7. Impossible de forcer cette fenêtre et vous préférez ne pas la casser par discrétion. Vous renoncez à ce cambriolage car votre équipe n'est pas au point. RT.
8. Les hommes de la sécurité sont d'habiles tireurs et, hélas, un de vos hommes va en faire les frais. Vous perdez un homme de main (à votre choix). §97.
9. Le petit matin semble le meilleur moment pour dévaliser la bijouterie Van Harpels. Dès l'ouverture, vous êtes là avec votre équipe pour intervenir. D'ailleurs voici M. Van Harpels qui remonte le rideau de fer. §42.
10. Sans perdre un instant, et comme un seul homme, votre gang ouvre le feu et fonce vers la rue. Malheureusement un de vos coéquipiers est touché à la jambe (choisissez-le) et vous devez l'abandonner. Le reste de l'équipe saute dans l'automobile qui vous attendait et vous foncez. §63.
11. Jetez 1d6 en Baratin ; avec 28 ou plus, §116, avec moins de 28, §27.
12. Dévaliser le musée est une opération délicate : même la nuit les couloirs sont sans cesse parcourus par les gardiens. Aucun doute cependant que les assurances paieront cher pour récupérer le chef-d'œuvre de Maurice du Pinceau. Passez donc aux actes. §28.
13. Le gardien est très vif et une bagarre s'engage. Vous perdez 3 points en Corps à corps (*). Jetez 1d6 en Corps à corps : avec 60 ou plus, §29, avec moins de 60, §67.
14. Vous voici devant le chef-d'œuvre. Vous le décrochez et vous repartez en sens inverse. §103.
15. Bernie Le Balafré est le chef d'une bande qui siège à quelques pâtés de maisons de la vôtre.

Ennemi de toujours, Bernie empiète souvent sur votre territoire, et vous avez décidé de lui donner une leçon. La rumeur prétend qu'il vient de réussir un coup fameux et, ce soir, il fête cette action d'éclat... §31.

16. Jetez maintenant 2d6 en Corps à corps : avec 60 ou plus, §90, avec moins de 60, §32.

17. Vous perdez encore 4 points en Corps à corps (*). Le combat tourne à l'avantage des sbires de Bernie. Vous continuez coûte que coûte (§51) ou vous préférez battre en retraite (§107) ?

18. Vos hommes prennent position dans la banque. Vous pointez votre arme sur l'homme qui est au guichet : « *Ouvre le coffre et remplis ce sac* », lui dites-vous. « *Impossible,* répond-il, *le coffre ne peut s'ouvrir qu'à 10 heures, dans dix minutes !* » Vous êtes interloqué. Jetez 2d6 en Flair : au-dessus de 30, §52, avec 30 ou moins, §73.



19. Très crispé, le guichetier ouvre le coffre et commence à remplir le sac. Tout à coup vos hommes s'agitent : des policiers approchent au pas de course, sans doute prévenus par des passants. Vous partez sans demander votre reste (§02) ou vous attendez que le coffre soit vide (§36) ?

20. Dans ce salon, vous ne pouvez prendre qu'un gros meuble : un buffet de l'école Boulle, une commode Louis XV, une table en marqueterie ou une bergère Louis-Philippe. Notez soigneusement votre choix. §56.

21. Il faut maintenant regagner votre base avant ques les Krézus ne reviennent. Votre butin se monte à 25 000 francs pour les bibelots auxquels vous ajoutez la valeur des meubles que vous avez emportés (voir tableau page 124) ainsi que ce que vous avez peut-être trouvé dans le coffre. Cette opération est terminée. RT.

22. Rien à faire : cette fenêtre est récalcitrante et vos équipiers n'arrivent pas à la forcer. Vous perdez 2 points en Cambriole (*), mais vous pouvez tenter à nouveau l'opération. Jetez 2d6 en Cambriole : avec 40 ou plus, §58, avec moins de 40, §07.

23. Aïe ! Vous tombez sur un os. Vous perdez 2 points en Cambriole (*). Recommencez et jetez 1d6 en Cambriole : avec 42 ou plus, §127, avec moins de 42, §96.

24. Vous les enfermez ensuite dans la bibliothèque et vous dévalez les escaliers. Bousculant plusieurs personnes qui attendaient le Naja, vous prenez la fuite. Mais les hommes chargés de la sécurité vous ont repéré et vous prennent en chasse. Jetez 1d6 : de 1 à 4, §81, avec 5 ou 6, §08.

25. Tout à coup, M. Van Harpels, laissé sans surveillance, déclenche un système d'alarme. Vous comprenez que la police sera là en moins de cinq minutes. Il faut faire vite. §61.

26. Qu'allez-vous faire : négocier votre sortie (§130) ou tenter le coup de force (§115) ?

27. Votre proposition est rejetée. Retournez au §130 et tentez une autre option, mais vous ajouterez un point au score que vous devrez réaliser. Si vous avez choisi toutes les options et qu'elles ont échoué, votre situation est critique. Vous seul arriverez à vous échapper grâce à un coup de chance (mais sans votre butin). RT.

28. Tous habillés de noir, le visage passé au charbon, vous approchez du musée. Il est tard et la ville dort. Votre équipe se faufile dans le parc qui entoure le musée. §45.

29. En quelques secondes, le gardien est assommé, puis baillonné et ligoté. Enfermé dans un placard, il ne posera plus de problème. Vous reprenez votre marche. §86.

30. Sur le chemin du retour vous tombez dans une véritable embuscade tendue par les gardiens qui devaient vous avoir repéré. Jetez 2d6 en Corps à corps : avec 60 ou plus, §69, avec moins de 60, §122.

31. Les armes sont astiquées et vous avez donné rendez-vous à vos hommes devant le repaire de Bernie. Du sous-sol proviennent des bruits de fête. §49.

32. Au couteau, les hommes de Bernie sont redoutables. Vous perdez 4 points en Corps à corps (*). Jetez de nouveau 2d6 en Corps à corps : avec 58 ou plus, §90, avec moins de 58, §17.

33. Vous perdez un de vos hommes (choisissez-le) et le reste de votre équipe perd 2 points en Armes à feu et 2 points en Corps à corps (*). §107.

34. Désignez l'homme qui reste au volant de l'automobile (il ne participera pas directement à l'action). Les autres mettent un foulard et entrent arme au poing dans la banque. §18.

35. Un de vos hommes est plus rapide : une balle siffle et l'homme derrière le guichet pousse un cri. Il allait se saisir d'une arme, le voilà blessé au bras. Quoi qu'il en soit, cette attente a assez duré, et vous êtes persuadé qu'il a cherché à vous bluffer. §19.

36. Vous attendez la dernière minute puis, dès que le sac est rempli, vous vous précipitez dehors. Vous vous retrouvez nez à nez avec quatre agents de police : immédiatement vos hommes les bousculent, ce qui permet à tous de monter dans l'automobile. §75.

37. Comme vous l'aviez prévu, les Krézus sont de sortie. Cela vous laisse le temps d'emporter les objets qui ont le plus de valeur. Mais votre automobile ne peut pas tout prendre : vous devrez faire des choix. Passons au salon. §20.

38. Jetez 2d6 en Flair : avec 35 ou plus, §57, avec moins de 35, §21.

39. Voilà plusieurs jours que vous étudiez les lieux en prévision de ce coup et vous avez repéré une fenêtre, à l'arrière de l'immeuble, qui donne dans un réduit. Discrétion assurée. Jetez 2d6 en Cambriole : avec 40 ou plus, §58, avec moins de 40, §22.

40. Avec un à-propos sidérant, un de vos hommes renvoie le domestique à son service, après lui avoir ôté le moindre doute. Vous allez au premier étage. §95.

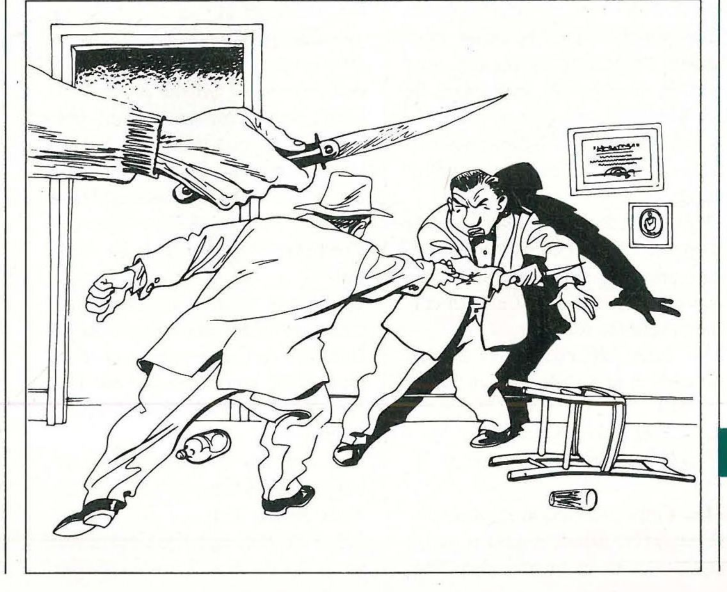
41. Grande agitation : l'alarme est donnée et de nombreuses personnes arrivent. Vous fuyez, mais, très rapidement, le personnel de la sécurité vous prend en chasse et tire sur votre équipe. Jetez 1d6 : de 1 à 4, §81, avec 5 ou 6, §08.

42. Aussitôt votre équipe fait irruption dans le magasin et menace son propriétaire. Vous faites baisser le rideau de fer et vous vous assurez qu'il existe une autre sortie. M. Van Harpels, sous la menace, vous ouvre une porte donnant sur une petite cour. Vous commencez à rafler les divers bijoux. §25.

43. Un de vos hommes s'écroule, blessé (choisissez-le). Il ne pourra plus vous aider. Vous pouvez vous replier dans la bijouterie (§83) ou forcer le passage arme au poing (§114).

44. Une heure durant, vous allez négocier avec les autorités. Jetez 1d6 en Baratin : avec 30 ou plus, §116, avec moins de 30, §27.

45. Vous êtes arrivé devant une des portes secondaires du bâtiment. Jetez 2d6 en Cambriole : avec 80 au plus, §65, avec moins de 80, §85.
46. Le gardien s'arrête brutalement et met la main sur son arme. Il faut intervenir. Jetez 1d6 en Corps à corps : avec 62 ou plus, §29, avec moins de 62, §13.
47. Au signal, tous vos hommes se précipitent dans le hall. Jetez 2d6 : de 2 à 9, §119, avec 10 ou plus, §87.
48. Les assurances paieront 1d6 × 30 000 pour récupérer ce tableau. Bravo, c'est une réussite. RT.
49. Jetez 1d6 en Flair : avec 34 ou plus, §70, avec moins de 34, §89.
50. Vous faites irruption dans une salle enfumée où une demi-douzaine de gars patibulaires jouent aux cartes. Un violent affrontement commence. Jetez 2d6 en Armes à feu : avec 56 ou plus, §16, avec moins de 56, §71.
51. A votre gré, jetez deux fois 2d6 en Armes à feu ou en Corps à corps : si vous réalisez deux fois 56 ou plus, §90, si ce n'est pas le cas, §33.
52. « *Ça ne prend pas, ouvre ce coffre immédiatement* », dites-vous en armant votre revolver sous son nez. Le guichetier se penche vers le coffre. §19.
53. Vous perdez 2 points en Armes à feu (*). §74.
54. Pas de problème. Les policiers ont été surpris et vous voici sur le chemin du retour. §142.
55. Jetez 1d6 en Cambriole : au-dessus de 70, §93, avec 70 ou moins, §109.
56. Nous arrivons dans la bibliothèque : plusieurs tableaux de grands formats ornent les murs. Choisissez-en un : un Rembrandt, un Corot, un Lautrec ou un Van Gogh. Notez votre choix puis §77.
57. Derrière le grand miroir, vous découvrez un coffre-fort : quelle aubaine ! Jetez 1d6 en Cambriole : avec 80 ou plus, §78, avec moins de 80, §94.
58. La fenêtre est ouverte en quelques instants ; votre gang entre dans la maison d'où provient le brouhaha de la réception. §79.
59. Le serviteur se prépare à donner l'alarme, il faut agir. Jetez 1d6 en Corps à corps : avec 40 ou plus, §112, avec moins de 40, §41.
60. Après une vingtaine de minutes, la porte de la bibliothèque s'ouvre et trois hommes, dont un Indien, entrent dans la pièce. Aussitôt ils sont entourés par vos hommes et mis en joue. Par force, ils vous ouvrent le coffre et vous vous emparez de l'écrin qui renferme le Naja. §24.
61. Vous partez immédiatement pour éviter une confrontation avec les forces de l'ordre (§82) ou vous restez jusqu'au dernier moment pour augmenter votre butin (§98).
62. Vos hommes ripostent et la situation est indécise. Vous pouvez vous replier dans la bijouterie (§83) ou forcer le passage arme au poing (§114).
63. Jetez 4d6 et multipliez le résultat par 5 000 pour connaître le montant de votre butin, après revente auprès d'un receleur. Avez-vous perdu un de vos sbires : oui, §100, non, §138.
64. Il faut négocier. Jetez 1d6 en Baratin : avec 33 ou plus, §116, avec moins de 33, §27.
65. En douceur la porte est ouverte et, tels des chats, vous entrez dans le musée. §117.
66. Le gardien passe devant vous sans vraiment faire attention. Vous vous remettez en marche. §86.
67. Le gardien donne un coup de sifflet. Très vite plusieurs autres gardiens accourent et votre équipe est obligée de se retirer à la hâte. Vous fuyez par le parc : ce coup était mal préparé. RT.
68. Le gardien semble interloqué : il se lève et approche. Jetez 1d6 en Corps à corps : avec 58 ou plus, §134, avec moins de 58, §67.
69. Votre équipe aura du mal à s'en sortir et l'un de vos hommes (choisissez-le) restera aux mains des gardiens. Jetez 1d6 en Relations mondaines (utilisez toute votre équipe) : avec 40 ou plus, votre homme sera libéré, sinon vous le perdez. §48.
70. Vous avez repéré un guetteur. Vous envoyez un de vos hommes (choisissez-le) pour le neutraliser. Jetez 2d6 pour lui en Corps à corps : avec 22 ou plus, §105, avec moins de 22, §123.
71. Les sbires de Bernie sont très rapides et vous perdez 4 points en Armes à feu (*). Jetez encore 2d6 en Armes à feu : avec 58 ou plus, §16, avec moins de 58, §106.
72. Jetez 1d6 en Cambriole : avec 80 ou plus, §124, avec moins de 80, §91.
73. Vous êtes dubitatif. Allez-vous attendre 10 heures (§92) ou insistez-vous auprès du guichetier quitte à lui faire violence (§52).
74. Vous maîtrisez le guichetier. Il est grand temps maintenant d'ouvrir ce coffre. §19.
75. Jetez 1d6 en Armes à feu : avec 50 ou plus, §54, avec moins de 50, §03.
76. Jetez 2d6 en Cambriole : avec 70 ou plus, §126, avec moins de 70, §109.
77. La chambre à coucher est luxueuse, vos hommes remplissent de gros sacs avec les nombreux bibelots qui décorent la pièce. Vous devez encore faire un choix car plusieurs meubles sont intéressants : une coiffeuse en marbre (§05), deux tables de nuit avec dorures (§110) ou un grand miroir finement orné (§57).
78. Bien joué, le coffre est ouvert et regorge de valeurs. Jetez 2d6 et multipliez le résultat par 2 000 pour connaître le montant du butin. §21.
79. Vous savez que le joyau se trouve au premier étage dans un coffre. Il faut être très discret et rapide. Jetez 1d6 en Cambriole : avec 40 ou plus, §95, avec moins de 40, §111.
80. Vous resdescendez, mais vous rencontrez deux hommes en tenue de soirée fumant le cigare. Ils sont interloqués par vos tenues. Essayez de les distraire en jetant 1d6 en Relations mondaines : avec 32 ou plus, §128, avec moins de 32, §41.
81. Vous vous échappez de justesse, mais un de vos sbires est blessé. Vous perdez 3 points en Armes à feu (*). §97.
82. Vous assommez Van Harpels et vous quittez les lieux sur les chapeaux de roues tandis que résonnent au loin les sirènes des voitures de police. §113.
83. De retour dans la bijouterie, vous découvrez avec effroi que Van Harpels remonte le rideau de fer. Vous l'empoignez vivement et vous vous cachez avec lui derrière les comptoirs. La situation est précaire car vous êtes cernés par les forces de l'ordre. §26.
84. Jetez 4d6 et multipliez le résultat par 5 000 pour connaître le montant de votre butin. Vous proposez de laisser la moitié de cette somme (§64) ou la totalité (§131) ?
85. Cette porte paraît condamnée, et vous préférez en essayer une autre plutôt que de la forcer avec bruit. Une porte de service donne sur l'arrière du bâtiment. Jetez 2d6 en Cambriole : avec 80 ou plus, §65, avec moins de 80, §101.
86. Les couloirs du musée se ressemblent tous : heureusement vous avez repéré les lieux ces derniers temps et vous savez où aller. La prochaine étape est un hall où se trouve en permanence un gardien. §102.
87. Hélas le gardien vous a vu arriver et il se saisit de son sifflet. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §135, avec 6, §121.
88. Tout se passe au mieux et vous regagnez la sortie. Retour à la base. §48.
89. Tout est calme, vous investissez les lieux en force, mais vous voyez qu'un guetteur vous a devancé et va prévenir Bernie et sa bande. Dépêchez-vous. §136.
90. L'escarmourche prend fin. Bernie s'est enfui et la place est vôtre désormais. Vous trouvez 1d6 × 3 000 sur la table de poker, mais vous vous doutez que l'essentiel du butin est caché. Jetez 1d6 en Flair : avec 35 ou plus, §124, avec moins de 35, §72.
91. Impossible d'accéder au butin. Mieux vaut ne pas s'attarder car les représentants de la loi ne vont pas manquer de venir voir ce qui se trame ici. Vous quittez les lieux rapidement. RT.
92. Les minutes paraissent être des heures. 9 heures 53. 9 heures 57. 9 heures 58. Le guichetier esquisse un geste vers un tiroir entrouvert.



Jetez 1d6 en Armes à feu : avec 50 ou plus, §35, avec moins de 50, §108.

93. En silence, avec une dextérité admirable, votre équipe ouvre la porte. Vous entrez. §37.

94. Hélas, ce coffre dépasse les capacités de vos équipiers. Vous perdez 2 points en Cambriole (*). §21.

95. A pas feutrés vous accédez au premier étage sans que personne ne vous remarque. Vous entrez dans la bibliothèque où se trouve le coffre. Vous le trouvez rapidement derrière de faux livres. Jetez 1d6 en Cambriole : avec 42 ou plus, §127, avec moins de 42, §23.

96. Vous perdez encore 2 points en Cambriole (*). L'alternative est simple : ou vous partez (§80) ou vous attendez que les officiels viennent prendre le joyau pour les surprendre (§60).

97. Vous regagnez votre base. Si vous avez le collier, sachez que la compagnie d'assurances paiera 2d6 × 4 000 pour le récupérer. Ce cambriolage est fini. RT.

98. Avec célérité, vos hommes dévalisent les coffres. Les sirènes de police se font entendre, et la tension monte nettement dans votre équipe. Des coups sont frappés contre le rideau de fer. Vous partez par derrière. §129.

99. Sans perdre un instant, et comme un seul homme, votre gang ouvre le feu et fonce vers la rue. Vous passez sans trop de problème et vous sautez dans votre automobile. §63.

100. Votre équipier est en prison, mais vous pouvez faire jouer les Relations mondaines de votre gang pour le faire libérer. Jetez 2d6 en Relations mondaines : si vous sortez 40 ou plus, il est libre ; sinon c'est sans espoir. Si deux de vos hommes sont en prison, tentez cette opération deux fois. §138.

101. La porte cède avec des craquements : voilà un crochetage qui rappelle l'amateurisme. Vous perdez 3 points en Cambriole (*). Vous entrez dans le musée. §117.

102. Quelle attitude adopter : provoquer un bruit dans le but d'attirer le gardien, puis l'assommer (§118), attaquer en force (§47) ou l'appeler en se faisant passer pour un collègue (§133) ?

103. Jetez 2d6 : de 2 à 10, §88, avec 11 ou 12, §30.

104. Aucun doute : vous vous êtes trompé quelque part. Reprenez à la dernière note lue.

105. Votre homme vous fait un signe de connivence. Tout va bien, la voie est libre. Vous investissez les lieux en force. §50.

106. Vous perdez encore 4 points en Armes à feu (*). Le combat tourne à l'avantage du clan de Bernie. Vous continuez coûte que coûte (§51) ou vous préférez battre en retraite (§107) ?

107. Cette descente était un projet trop ambitieux. Vous avez fait chou blanc. RT.

108. L'homme sort un revolver et fait feu. Tirez 1d6 : de 1 à 4, §53, avec 5 ou 6, §125.

109. Rien à faire, vos gars n'arrivent pas à crocheter. Votre équipe perd 3 points en Cambriole (*). Vous pouvez recommencer. §04.

110. Allez au §38.

111. Voilà qu'un de vos gars est interpellé par un domestique. Il faut bluffer immédiatement. Jetez 1d6 en Baratin : avec 25 ou plus, §40, avec moins de 25, §59. Si vous préférez, vous pouvez tenter la même opération en Relations mondaines : avec 35 ou plus, §40, avec moins de 35, §59.

112. En un éclair, l'homme est neutralisé. Vous montez au premier étage. §95.

113. Jetez 2d6 et multipliez le résultat par 5 000 pour connaître le montant de votre butin, après revente auprès d'un recéleur. Cette opération s'achève. RT.

114. Jetez 2d6 en Armes à feu : avec 65 ou plus, §99, avec moins de 65, §10.

115. Jetez 1d6 en Armes à feu : avec 55 ou plus, §99, avec moins de 55, §10.

116. Votre proposition est acceptée. Avec précaution, vous et votre équipe sortez et montez dans l'automobile. Ce coup aurait pu mal tourner, mais, finalement, tout s'arrange. Avez-vous perdu un coéquipier ? Oui, §100, non, §138.

117. Votre bande progresse lentement dans la pénombre. Attention ! Un gardien approche. Vous vous cachez pour le laisser passer (§132) ou vous tentez de le neutraliser (§139) ?

118. Vous claquez une porte et vous attendez. Ça marche ! Le gardien approche. Jetez 1d6 en Corps à corps : avec 56 ou plus, §134, avec moins de 56, §67.

119. Le gardien devait somnoler et vos hommes le maîtrisent rapidement. Vous continuez vers le hall où se trouve le Rendez-vous d'Automne. §14.



Dessins Claude Lacroix

120. C'est une erreur : vous ne devriez pas vous trouver ici. Reprenez à la dernière note lue.

121. Allez au §134.

122. La bagarre tourne mal et deux de vos hommes restent sur le carreau. L'un passe de vie à trépas (choisissez-le) et l'autre est prisonnier (idem). Jetez 1d6 en Relations mondaines (utilisez le reste de votre équipe) : avec 38 ou plus, il est libre ; sinon c'est sans espoir. §48.

123. Votre homme vous fait un signe grimaçant. Vous comprenez que la voie est libre, mais il est blessé (ôtez-lui 3 points en Corps à corps). Vous investissez les lieux en force. §50.

124. Vous trouvez un coffre-fort caché qu'il faut maintenant ouvrir. Jetez 2d6 en Cambriole : avec 80 ou plus, §137, avec moins de 80, §91.

125. Vous perdez 4 points en Armes à feu (*). §74.

126. Avec un doigté irréprochable, vos hommes ouvrent la fenêtre. Vous entrez. §37.

127. Clic, clic, le coffre s'ouvre sous les doigts experts de vos comparses. Vous vous saisissez de l'écrin qu'il contient et vous l'ouvrez : merveille entre toutes les merveilles, le Naja resplendit de tous ses feux. « *Allez, vite, il faut partir maintenant* », lancez-vous à vos hommes. §80.

128. Vous prenez l'affaire en main car vous avez reconnu quelqu'un. Très vite, les deux hommes vous prennent en sympathie et vous parvenez à les écarter de cette partie de la maison. Quelques instants plus tard, vous leur faussez compagnie pour rejoindre votre bande. §97.

129. Vous arrivez dans la cour au même moment que plusieurs policiers qui ouvrent le feu. Jetez 1d6 en Armes à feu : avec 60 au plus, §62, avec moins de 60, §43.

130. Vous pouvez négocier votre sortie contre votre butin (§84), contre la vie de M. Van Harpels (§44) ou contre la menace de tirer sur tout ce qui bouge (§11).

131. Il faut négocier. Jetez 1d6 en Baratin : avec 30 ou plus, §116, avec moins de 30, §27.

132. Jetez 2d6 : de 2 à 8, §66, avec 9 ou plus, §46.

133. Jetez 2d6 : de 2 à 10, §68, avec 11 ou 12, §140.

134. Le gardien est neutralisé avant même qu'il ait pu dire ouf. Encore quelques instants et le Rendez-vous d'Automne est à vous. §14.

135. Allez au §67.

136. Vous faites irruption dans une salle enfumée où une demi-douzaine de gars patibulaires jouent aux cartes. Un violent affrontement commence. Jetez 2d6 en Armes à feu : avec 60 ou plus, §16, avec moins de 60, §71.

137. Le coffre est ouvert en un clin d'œil. Vous y trouvez 2d6 × 5 000 que vous emportez rapidement avant que les représentants de la loi n'arrivent. Encore une opération réussie. RT.

138. Ce hold-up est terminé. RT.

139. Jetez 1d6 en Corps à corps : avec 60 ou plus, §29, avec moins de 60, §13.

140. Le gardien semble sceptique : « *C'est toi Georges, qu'y a-t-il ?* » Vous répondez de façon laconique, craignant qu'il ne remarque la supercherie. Jetez 2d6 : de 2 à 8, §68, avec 9 ou plus, §67.

141. De retour à votre planque vous faites le bilan : tirez 1d6 et multipliez le résultat par 10 000 pour obtenir le montant de votre butin. Si vous avez déjà effectué le calcul de votre bilan, ajoutez ce résultat à celui obtenu ici. Ce coup est terminé. RT.

142. Tirez 1d6 et multipliez le résultat par 4 000. Notez ce résultat et allez en 141.


DIX ANS D'EXPERIENCE AU SERVICE DU JEU DE ROLE
WARHAMMER
FRANCESCANO
LE PLUS FANTASTIQUE DES JEUX DE ROLE
WARHAMMER
En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon.
Je désire recevoir : WARHAMMER, le jeu de rôle fantastique
Ci-joint mon règlement de 204 F. franco (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
JS54
Sous licence Games Workshop Ltd. Nottingham, GB

TAQUINERIES

L'OCTOGONE TAQUIN

Ce casse-tête, d'apparence facile, est loin d'être évident. Si vous êtes collectionneur et un tantinet bricoleur, il vous sera même facile de le réaliser. Sinon, il ne vous restera qu'à découper les jetons dans du carton et à jouer sur votre revue ou sur un modèle en carton ou sur une planche de bois.

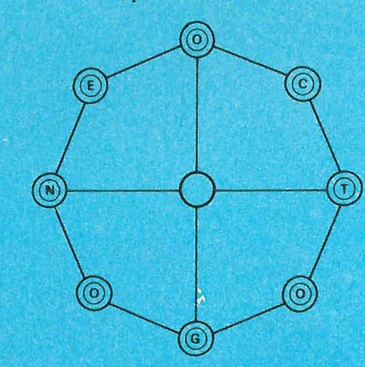
Huit jetons portant chacun une lettre du mot OCTOGONE sont justement placés au sommet d'un octogone de façon à pouvoir lire OCTOGONE dans le sens des aiguilles d'une montre (figure de gauche). Une neuvième case, libre au départ, est située au centre de l'octogone et reliée à quatre sommets par deux diagonales perpendiculaires.

Le but du jeu est d'amener par déplacements successifs les pions dans la disposition de la figure de droite de manière à pouvoir lire encore OCTOGONE dans le sens des aiguilles d'une montre, mais cette fois-ci avec la lettre initiale O dans la partie supérieure du taquin.

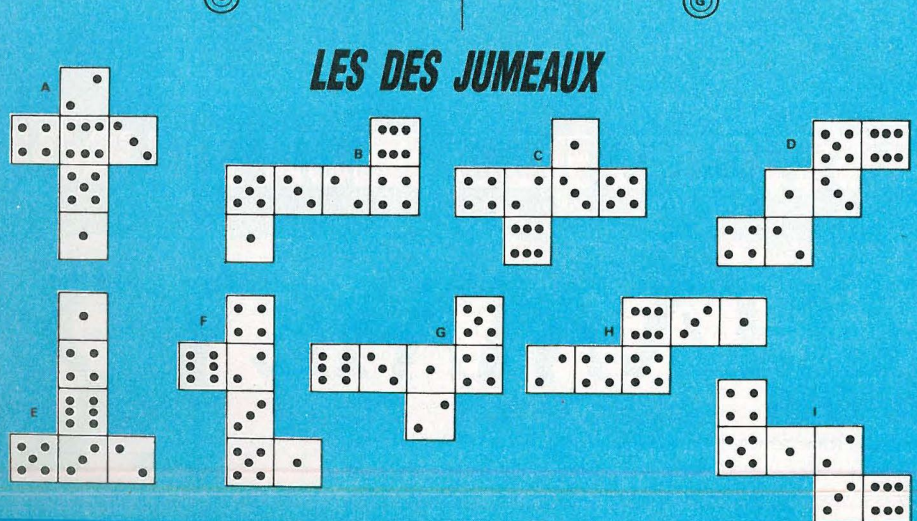
Un pion ne peut se déplacer vers une case voisine que si cette dernière est libre (pas plus d'un pion par case), la case d'arrivée et celle de départ pour un même déplacement devant être reliées entre elles par un trait. Il existe une solution en 18 coups. Trouverez-vous mieux?

Si vous l'avez trouvé trop facile, vous pourrez vous amuser à résoudre ce taquin en disposant pour la configuration de départ les huit pions au hasard, la configuration finale restant la même. Le problème admet, dans tous les cas, une solution (parfois facile, parfois difficile).

Si vous le trouvez encore trop facile, supprimez une des diagonales, ou deux segments perpendiculaires de la partie intérieure.



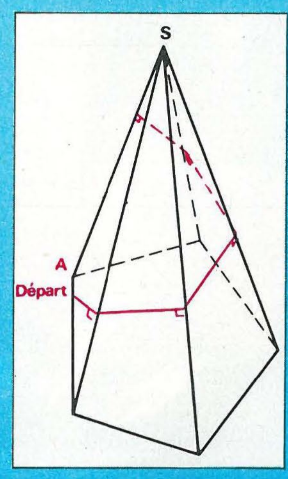
LES DES JUMEAUX



On a déplié neuf dés en carton. Parmi ceux-ci, seuls deux sont rigoureusement identiques. Trouvez lesquels! A résoudre visuellement !

LES ARAIGNEES DE PENTAGONIE

Les derniers habitants de la Pentagonie nous ont laissé, il y a quelque 2 000 ans, de surprenantes pyramides à base pentagonale régulière, chacune des cinq faces latérales étant un triangle isocèle. Toutes les pyramides qu'ils nous ont laissées sont de mêmes dimensions: chaque côté du pentagone de base mesure 40 m et chaque arête issue du sommet a une longueur de 80 m. La principale curiosité de l'île reste, malgré tout, les araignées. Lorsque l'une d'elles touche la base de la pyramide, elle ne peut s'empêcher de gravir le monument en le contournant dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre. Son instinct la pousse à se diriger toujours perpendiculairement vers l'arête suivante (voir figure). Lorsqu'elle arrive au sommet, elle tisse sa toile et se laisse glisser le long d'une paroi en dévidant son fil royal, mais c'est une autre histoire!



Et vous, sauriez-vous dire:

A quelle distance du point A (l'un des sommets de la base pentagonale) doit-elle partir pour que le chemin parcouru depuis le départ D jusqu'au sommet S soit minimum?

Quelle est, dans ce cas, la distance qu'elle parcourra pour atteindre le sommet?

Solutions page 124

JEUX DE LETTRES

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

MELO
FILM

GROIN
TRUIE

SERIN
MERLE

MELON
FIGUE

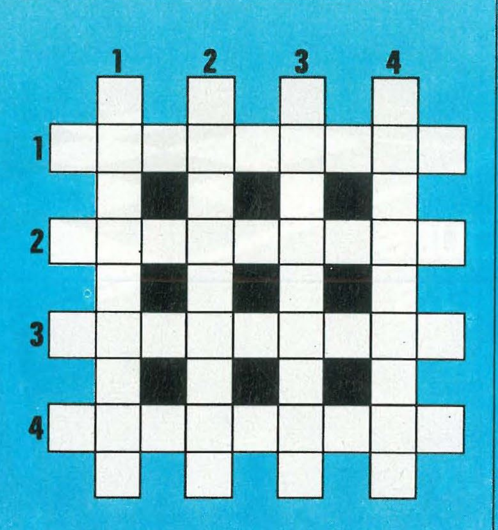
LONG
BREF

LES ANAGRAMMES CROISEES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal:
1. A A E G I M N R S (2)
2. E G I L N O O S U
3. E E E H I I L P R
4. E E E I N R R S T (2)

Vertical:
1. A E E F I M N S T (2)
2. E E I I L M N O R
3. A B E E I O R S T (3)
4. D E E I M R S T U



LES COUSINS

Dans la liste ci-contre, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les cinquante et un mots cachés? Pensez aux nouveaux mots apparus dans le P.L.I. 89 (voir la rubrique de Scrabble page 108)! On peut, ici, conjuguer.

- A L E
M A - E
A - O B E
L U - I N
B U L -
- I V E
D E C -
I M I - E
F A R -
F L O -

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.

Ainsi, STOUPAS scrabble sur les lettres de PENIL, et TROUVAS sur celles de NIAULE.

S T O U P A S + P =

S T O U P A S + E = (**)

S T O U P A S + N =

S T O U P A S + I = (***)

S T O U P A S + L =

Les astérisques signalent le nombre de solutions multiples.

T R O U V A S + N = (**)

T R O U V A S + I = (**)

T R O U V A S + A =

T R O U V A S + U =

T R O U V A S + L = (**)

T R O U V A S + E = (**)

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases, ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants:

A E P R S S S U: Ce volleyeur . . . . en précision tous les autres . . . .

A E N O R T U V: En . . . . dans ce domaine, il se montra très . . . .

A E M N N O Y: Il a . . . . ses parts d'une société . . . .

A E I L Q T U: C'est une . . . . de bonne . . . .

A C L N O O R T: Le chimiste . . . . l'innocuité du . . . .

MINI-TIRAGES

Les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots.
A titre d'illustration, voici dix tirages de quatre lettres avec lesquels vous devrez trouver des noms ou des interjections du langage populaire nouvellement entrés dans le Larousse 1989.

E G O + N =

E A U + R =

C O I + V =

C O I + D =

P O U + Y =

R O I + M =

F I N + S =

A N E + Z =

H U E + P =

P L U + A =



LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, USE, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord I, puis S, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	U	S	E						
I									
S									
E									
S									
R									
M									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif. Mais on peut changer l'ordre de lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	M	A	R	R	A	N	T	S	
?	G	A	R	D	E	R	I	E	
?	P	E	T	R	I	F	I	E	
?	F	A	G	O	T	I	E	R	
?	S	A	L	A	R	I	E	R	
?	V	E	L	L	E	I	T	E	
?	T	A	M	P	O	N	N	E	

Solutions page 125

COMBAT SPATIAL

Si les tétraèdres de transit permettent aux Mega de se téléporter directement sur les planètes ou dans les univers où leur mission les appelle, il arrive également que l'aventure les mène dans l'espace, au cœur de combats ou de courses-poursuites entre vaisseaux...

Le degré de simulation du combat spatial que nous vous présentons ici reste volontairement limité. Le but n'est pas de faire un wargame dans l'espace, mais de permettre aux joueurs de rajouter un peu de "rôle" dans leur jeu en leur laissant, dans des moments dramatiques de la partie, le choix d'une certaine stratégie face aux périls qui les menacent.

LES ELEMENTS DU COMBAT

A chaque vaisseau vont être attribuées de nouvelles caractéristiques : Vitesse, Maniabilité (et Type), et pourcentage de Toucher des armes de tir (lasers et torpilles).

Vitesse :
Ce qui nous intéresse ici, c'est la plage de vitesse où le vaisseau est capable d'effectuer des manœuvres, figures et autres feintes, en vue de semer un poursuivant ou d'éviter ses tirs.

L'Unité de Vitesse (UV) correspond au nombre de kilomètres par round de 6 secondes.

Vitesse : 1UV= 1km/round

Les manœuvres sont résolues round par round. Pour simplifier, les échelles de vitesses sont graduées de 10 en 10, sauf pour les vitesses "lentes" de 1 et 5. Sur l'échelle de la figure 1, vous pouvez voir que ces vitesses vont de 1 UV (=600 km/h) à 150 UV (=90 000 km/h). En fait, aucun engin connu n'est manœuvrable (au sens décrit ci-dessus) au delà de 120 UV. Pour chaque vaisseau, deux valeurs sont données : la vitesse maximum de manœuvre (au-delà de laquelle le vaisseau est juste capable de maintenir un cap, ou de virer sur d'immenses trajectoires), et la vitesse de maniabilité optimale.

Maniabilité :
Le chiffre de maniabilité d'un vaisseau dépend de sa masse, d'une part, et des moyens de propulsion et de leur puissance, d'autre part. Il indique sa vitesse idéale d'utilisation lors des manœuvres. Tout dépassement de cette vitesse correspond à un malus équivalent pour la manœuvre, et tout ralentissement occasionne un bonus (voir échelle de la figure 1 : UV et malus vont ensemble de 10 en 10, sauf les vitesses "lentes" de 1 et 5 pour lesquelles le bonus/malus correspondant est tout de même 10).

- **60 :** chasseurs légers où la manœuvre est anticipée d'une fraction de seconde par les ordinateurs en fonction des commandes manuelles et oculaires du pilote. Impilotables sans un long entraînement (2 ans, minimum 6 mois).

- **30 ou 40 :** vaisseaux équipés pour le combat ; vaisseaux militaires d'interception, appareils d'exploration en région hostile de l'Œcumène, ou pirates et contrebandiers !

- **10 ou 20 :** engins spatiaux lourds (cargos), ou ceux pour qui la propulsion sert à voyager sans chercher à faire d'acrobaties (lignes de passagers, yachts et transports de modèles "économiques").

- **1 ou 5 :** barges ou quelques navettes de bas prix auxquelles on ne demande que des trajectoires rectilignes, ou des manœuvres quasiment à l'arrêt. Ou certains véhicules essentiellement planétaires, capables de faire de brèves incursions dans l'espace proche (Estafette Sagaie, J&S n°46).



Type :
Ce facteur, qui se rattache à la maniabilité, sépare les vaisseaux en catégories de tailles. Il intervient en cas de "dogfight" entre engins d'envergures très différentes.

Type 1 : engins de 10 à 50 m de long ; chasseurs, navettes scout, intercepteurs, petits yachts. On y trouve aussi des vaisseaux plus grands où la masse est compensée par la puissance des propulseurs : croiseur d'interception de la Garde Galactique, ou encore l'Avata de Stange Seaminex (Voir J&S n°52). Les type 1 sont relativement rares en dehors du domaine militaire ou de la compétition.

Type 2 à 4 : entre 50 et 200 m, les constructeurs proposent des modèles conservant une certaine rapidité de réaction, mais moins aptes à changer vite et radicalement de trajectoire. On y trouve la majorité des véhicules qui sillonnent l'espace : transport, cargo, destroyer, yacht de luxe, croiseur de combat...

Type 5 à 10 (et plus) : poids lourds de l'espace, les paquebots, destroyers lourds et autres long-courriers ou "péniches de l'espace", longs de 300 m à 1 ou 2 km. Entre les mains de pilotes expérimentés, il est déjà arrivé que certains échappent au tir de leurs agresseurs quelques minutes, le temps que les chasseurs arrivent à la rescousse. Les vaisseaux de ce type ne se posent jamais sur une planète.

Type X : cailloux lancés dans l'espace, les engins de type X n'ont aucune capacité de manœuvre pour ce qui nous intéresse. Fusée porteuse, station orbitale ou vaisseau-monde, leur trajectoire est comme des rails dont il est impossible de sortir, sauf en cas de manœuvre prévue d'avance, simple et lente (changement d'orbite...).

En termes de jeu, ces types indiquent le nombre de rounds que met un vaisseau pour accomplir une manœuvre ou une feinte. Ainsi, poursuivi par un Type 1, un Type 2 peut réussir une feinte, et donc gagner du terrain ou éviter les tirs pendant ce round. Mais sa feinte étant ensuite éventée, il ne peut que la terminer durant le round suivant. Ce n'est qu'au tour 3 qu'il pourra tenter une nouvelle manœuvre.

ARMEMENT

Certains vaisseaux possèdent un armement, d'autres non. L'armement coûte cher, et, dans les zones très surveillées, personne ne voit d'intérêt à repayer en équipement personnel une sécurité qu'il paye déjà par ses impôts. A part, bien sûr, ceux qui ne sont pas au mieux avec les autorités...

Dans d'autres régions, au contraire, seul l'armement de bord est le garant d'une vague chance de survie.

Tourelles :
La portée utile et les dégâts des tourelleslaser varient selon les types d'appareils.

Légères (10 à 50 m) : 200 km, 80 + 1d10×10, Standards : 500 km, 140 + 2d10×10, Lourdes : 1200 km, 200 + 1d10×10.

Si un armement est surdimensionné pour l'appareil qui le porte, c'est au détriment d'autres facteurs (propulsion, maniabilité, ou habitabilité). Les tourelles standards ne peuvent être installées sur des vaisseaux de moins de 15 m. Les tourelles lourdes

Echelle des vitesses et exemple de valeurs des bonus/malus dus à la vitesse pour un vaisseau de vitesse maxi 110 et maniabilité 30.

Vitesse	1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
Bonus/Malus	+40	+30	+20	+10	0	−10	−20	−30	−40	−50	−70	−80	−90	non	non	non	non

n'équipent que les vaisseaux de type 5 et plus, à l'exception de quelques vaisseaux de la garde galactique de type 4, peu rapides, destinés à l'appui au sol. Chaque tourelle lourde ne peut tirer qu'une fois par minute, aussi les vaisseaux en ont-ils souvent 3 ou 6.

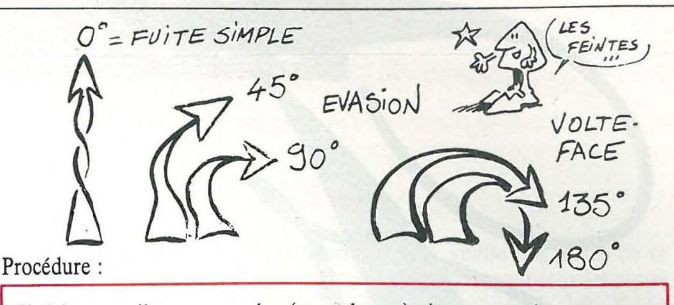
Boucliers :
Certains vaisseaux possèdent un bouclier, qui se traduit dans le jeu par une réserve de 500 à 2 000 points, voire plus, selon les modèles. Au début du round, le joueur annonce ou note le réglage des boucliers sur une valeur, multiple de 10, par exemple 120. A chaque round, le joueur retire 120 points de sa réserve, mais, en revanche, chaque fois qu'il est touché, il diminue de 120 points les dégâts occasionnés (même s'il est touché plusieurs fois durant ce round). A chaque round, le joueur peut modifier le réglage des écrans, les couper ou les remettre en marche.

Tir :
Ce pourcentage indique les chances de toucher lorsqu'on donne l'ordre à l'ordinateur de combat de tirer sur tout ce qui bouge à sa portée. Il est capable de reconnaître les vaisseaux amis à proximité si un code d'identification a été décidé au préalable. Si un "ami" arrive en cours de combat, il faut trois rounds pour qu'un code transmis par radio soit pris en compte.
Dans tous les autres cas, les personnages doivent eux-mêmes tirer manuellement, avec leur capacité de tir. L'assistance que leur apporte alors l'ordinateur est de modifier l'orientation des tourelles pour compenser les manœuvres du pilote, afin que les tireurs n'aient pas de malus dû à leurs propres acrobaties. Cela dans la mesure du possible : une tourelle supérieure ne peut tirer sous le vaisseau si celui-ci se renverse !
Le tir sert de la même manière pour lancer une torpille, qui peut être tirée sur un objectif hors d'atteinte des lasers, et faire un dégât plus important. Elle accélère très vite (80 g) jusqu'à sa vitesse maxi. Les vitesses des torpilles varient beaucoup, selon les modèles. Le prix d'une torpille étant presque aussi élevé que celui du type de vaisseau qu'elle est censée rattraper, les modèles frôlant la vitesse de la lumière sont extrêmement rares. La plupart plafonnent entre les vitesses 100 et 200. Elles peuvent être feintées comme un pilote ayant 100 en pilotage. Mais elles sont infiniment obstinées ! Elles ne feintent pas elles-mêmes, jouant sur la surprise. On ne peut les repérer qu'en réussissant une "détection" avec un malus de 10 à 30, dans la direction voulue.
NB : les torpilles n'ont en général qu'une portée utile de 100 000km, distance au-delà de laquelle les détecteurs ont le temps de les reconnaître, et de mettre en place des contre-mesures suffisantes.

COMBAT

Distance d'engagement :
La distance à laquelle s'engage le combat dépend, d'une part, du scénario et des circonstances définies par le Maître de Jeu, et, tout de même, des capacités des vaisseaux concernés. Les détecteurs de bord "standards" ont une portée utile de 1 million de kilomètres, zone dans laquelle peuvent être identifiés les planètes, les astéroïdes, les vaisseaux-mondes ou les simples vaisseaux spatiaux de plus de 10 m en mouvement. La détection de vaisseaux totalement immobiles et silencieux est beaucoup plus difficile (sauf pour les paquebots qu'on ne peut confondre avec un astéroïde) et demande qu'un opérateur cherche activement tout écho "suspect" dans un secteur donné.
Sur les appareils militaires sophistiqués, certains détecteurs portent bien plus loin. Les chasseurs légers, en revanche, repèrent les vaisseaux en général jusqu'à 100 000 kilomètres, mais ne distinguent leur taille et nature exactes qu'à 50 000 km.

Dégâts :
Compte tenu des infinités de cas de figure, seul le MJ peut déterminer quelle partie du vaisseau est touchée et les conséquences. Pour avoir un ordre d'idée, chaque fiche de vaisseau donne la résistance de la coque : lorsqu'il ne lui reste qu'entre 50 % et 30 % de cette valeur, les avaries sont mineures, mais gênantes (fuites, fumées...) ; entre 30 et 10, les dégâts peuvent interdire certaines manœuvres, ou le tir, ou entraîner une dépressurisation, un ralentissement... Entre 10 et 0, le vaisseau est "mort". Certaines fonctions internes peuvent encore fonctionner, mais il ne peut ni manœuvrer ni tirer ni atterrir... Au delà de 0, des parties sont pulvérisées, fragmentées, avec peu de chances de survie pour ce qu'elles contiennent... Pour les gros vaisseaux, le MJ peut considérer l'appareil comme trois ou quatre "modules" (poste de pilotage, soutes, machines, tourelles) ayant chacun le total des points de Résistance de la coque. Il crée alors une silhouette de "localisation des coups" semblable à celle du combat entre personnages.



Procédure :

% feinte = pilotage − malus (ou + bonus) vitesse − malus manœuvre.

Feintes :
Le MJ ne perdra pas de temps à jouer ce point de règle si les deux adversaires sont d'accord pour se rapprocher ou se fuir !

Au début du round, chaque joueur note sur un papier la vitesse en UV qu'il adoptera au tour suivant. Sauf adaptation du MJ pour un modèle particulier d'appareil, les vaisseaux ont des limites de freinage et d'accélération : type 1 : 50 UV/round, type 2 à 4 : 30 UV/round, type 5 à 10 : 10 UV/round.

NB : comme pour les malus, les valeurs 1 et 5 UV sont considérées comme des "tranches" de 10 UV.
Décélérer d'une vitesse de croisière proche de la vitesse de la lumière prend au minimum un tour (1 min), et empêche toute autre opération, manœuvre ou tir, pour ce tour. Le MJ peut augmenter ce temps si les moteurs sont endommagés ou si le vaisseau a des raisons de devoir économiser son énergie.

Les feintes se divisent en trois catégories, selon l'angle de leur trajectoire.

Fuite simple (0°) : le vaisseau cherche, en effectuant tonneaux et spirales, à casser la logique mathématique de sa trajectoire. Si cette manœuvre est réussie, les chances de toucher des tireurs, humains ou informatiques, sont divisées par 2. Par contre, il suffit de comparer les vitesses des engins pour voir s'ils se rapprochent ou s'éloignent, et de combien.

NB : Pour les autres formes de feintes, les pilotes doivent estimer leurs chances de réussite.

Pour simplifier les calculs, l'aptitude pilotage peut être arrondie à la dizaine supérieure.
Evasion (45°, malus 10, ou 90°, malus 30) : cette manœuvre vise à la fois à égarer les tirs, et à accroître la distance entre les vaisseaux.
Volte-face (135°, malus 50 ou 180°, malus 70) : le but est ici différent. Le fuyard veut revenir à son point de départ, ou bien vers une zone où il a des alliés. Deux volte-face de 180° constituent une manœuvre utile lors de combats entre vaisseaux à canons fixes, comme les chasseurs légers, qui ne peuvent tirer que vers l'avant : si le fuyard réussit ses deux volte-face alors que le poursuivant les rate, le chassé devient le chasseur !
Le poursuivant va en général vouloir accomplir la même manœuvre pour ne pas perdre sa proie, sinon, la poursuite s'achève. Chaque pilote lance 1d100 sous son %feinte :
-Si les deux ratent ensemble, la poursuite a juste changé de cap, et la distance n'est modifiée qu'en fonction des vitesses des vaisseaux.
-Si les deux réussissent, le cas est similaire, à ceci près que les tirs du poursuivant sont divisés par 2.
-Si l'un réussit et l'autre non, on additionne la marge de réussite de l'un à la marge d'échec de l'autre. Le score obtenu est utilisable par le vainqueur au round suivant, comme bonus au tir, la manœuvre donnant en général un meilleur angle de tir, et comme bonus de vitesse (arrondi à la dizaine supérieure).
De plus, comme dans le second cas, celui qui réussit son lancer voit, pour le round en cours, les chances de tir de son adversaire divisées par deux.





Nous, à SVM, on est fou de micro-informatique.
Chaque mois, on passe au banc d'essai nouveaux matériels et nouveaux logiciels, on traque l'innovation géniale qui vous fera encore gagner du temps, on enquête partout où ça bouge dans la micro pour vous dire ce qui se fait de mieux.
On est constamment à l'écoute de vos besoins pour y répondre concrètement dans chaque numéro.
On teste, on critique, on sélectionne, bref, on fait SVM et on aime ça, passionnément.
Résultat : notre journal est le N°1 de la presse informatique.



N°1 DE LA PRESSE INFORMATIQUE

AU SOMMAIRE DE NOVEMBRE :

- **Banc d'essai : le compatible PS/2 de Tandy.**
- **E.I.S.A. contre PS/2 : le front anti-IBM.**
- **Wingz, Excel 1.5, Full Impact 3 nouveaux tableurs sur Macintosh au banc d'essai.**
- **Avant-première : d-Base IV au banc d'essai.**

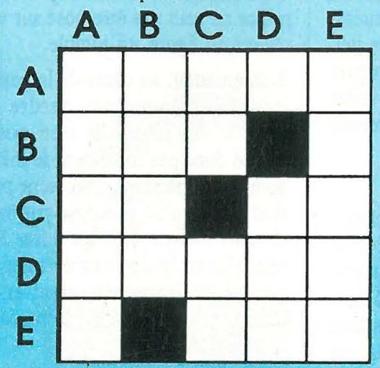
NOMBRES CROISES

Solutions page 125

• Aucun nombre ne commence par zéro.

1

Horizontalement: A. La somme de ses chiffres est 30.- **B.** Une des permutations de 348.- **C.** Les chiffres de ce nombre sont les mêmes. C'est un nombre premier.- **D.** L'écriture de ce nombre est symétrique et le produit de ses chiffres est 50.- **E.** Un carré parfait.

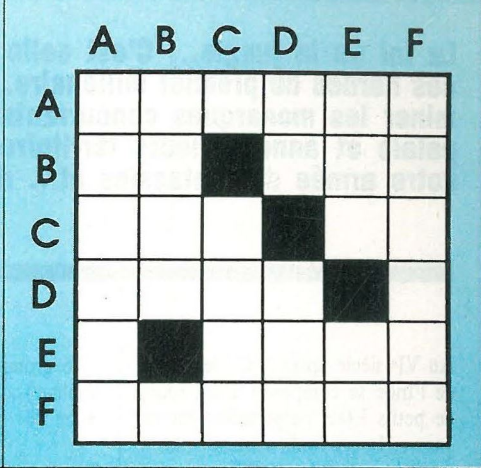


Verticalement: A. Si on ajoute 80 à ce nombre, le résultat est un carré parfait.- **B.** Le produit de ses chiffres est 375.- **C.** Un carré parfait. La somme de ses chiffres est 7.- **D.** C'est un multiple de 11.- **E.** Le produit de ses chiffres est 42.

2

Horizontalement: A. Ce nombre est un cube parfait, le produit de ses chiffres est 12544.- **B.** Une des puissances de 2. Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs.- **C.** Il se divise exactement par 43. La somme de ses chiffres est 11.- **D.** Ce nombre est un carré parfait, le produit de ses chiffres est 64.- **E.** Le produit de ses chiffres est 140.- **F.** Le produit de ses chiffres est 39690.

Verticalement: A. Le chiffre des unités de ce nombre est égal à la somme de tous les autres chiffres.- **B.** C'est un multiple de 289.- **C.** Le produit de ses chiffres est 1620.- **D.** La somme de ses chiffres est 14. Une des permutations de 234.- **E.** Les chiffres de ce nombre sont les mêmes. C'est un carré parfait.- **F.** Le produit de ses chiffres est 84672 et si on ajoute 20 à ce nombre, le résultat est un carré parfait.



JUNGLE

LUDOTHEQUE

La loi de la jungle... C'est celle qui règne dans ces hordes du premier millénaire. Votre but ? Eliminer les monarques concurrents, anéantir leurs palais et annexer leurs territoires, à la tête de votre armée de fantassins et... d'éléphants !

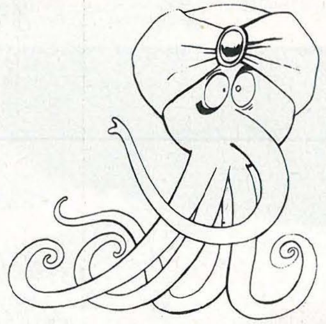
Au VIe siècle après J.-C., le centre de l'Inde se composait d'une foule de petits Etats perpétuellement en guerre. Leurs conflits, semblables à ceux qui désolaient l'Europe au Moyen Age, opposaient généralement des armées professionnelles et n'affectaient pas l'ensemble de la population. Les guerres se soldaient par l'annexion d'une partie du territoire du pays voisin et l'établissement d'une suzeraineté qui était rarement durable... En un mot, c'était la jungle.

Nombre de joueurs: 2 à 6

But du jeu:
pour gagner, il suffit de réaliser l'une ou l'autre des deux conditions suivantes:
- demeurer le seul prince en jeu après que tous les autres auront été éliminés;
- être le seul prince à posséder encore son palais, après que tous les autres auront été détruits.

Matériel:
• le plateau de jeu: il se compose de 50 régions de 3 natures différentes: la jungle, les rizières et la montagne; on trouve de même 4 temples.
• les pions:
- 6 princes
- 6 palais
- 30 éléphants (5 par couleur)
- 96 groupes de fantassins (16 par couleur)
• un dé

Préparation: chaque joueur choisit une couleur de pion et reçoit un prince, un palais, un éléphant et deux régiments de cette couleur.



Chacun lance le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre place son palais et tous ses autres pions sur l'une des régions du plateau. Puis les autres joueurs font de même, dans l'ordre décroissant des résultats obtenus au dé. On peut placer son palais sur n'importe quelle région, à l'exception de celles où figure un temple ou un autre palais.

Déroulement du jeu: chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre ouvre la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu se compose de quatre phases distinctes:
1. Négociations
2. Déplacement
3. Combats
4. Recrutement et Rassemblement

Lorsqu'une phase est terminée, on passe à la phase suivante. Quand toutes les phases ont été effectuées, on entame un nouveau tour de jeu. Afin d'équilibrer la partie, le premier joueur de chaque tour sera le voisin de gauche de celui qui a commencé le tour précédent.

1. Négociations: durant cette phase, vous êtes libre de passer des accords avec un ou plusieurs autres joueurs. Ces accords, éventuellement rédigés par écrit, peuvent porter sur un plan de manœuvre de vos troupes, une promesse de non-agression ou tout autre action relative à l'une des phases du jeu. Bien sûr, rien ne vous empêche de dénoncer et de passer outre un accord qui vous lie à un autre joueur au moment que vous jugez propice. Mais une habile politique d'alliances permet d'étendre son hégémonie territoriale ou de constituer une importante force de résistance avec une rapidité fulgurante. C'est pourquoi il est conseillé de profiter de cette phase de négociations pour observer la répartition des forces en présence sur le plateau de jeu, et préparer ainsi vos futures manœuvres.

2. Déplacement: à tour de rôle, les joueurs placent un de leurs pions (à l'exception du prince) sur une région adjacente à leur région de départ, c'est-à-dire celle où est situé leur propre palais.

Lorsque chacun a posé un pion, on commence un nouveau tour de table et chacun pose un nouveau pion:

- soit sur une région déjà occupée par un pion de sa couleur (en renfort),

- soit sur une région adjacente à celle qu'occupe un pion de sa couleur. Ainsi, d'une région à l'autre, vos pions doivent obligatoirement être reliés entre eux par une ligne continue. La pose de pions se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne vous reste que votre prince, car c'est toujours lui que vous devez poser en dernier. Contrairement aux autres pions, un prince ne peut pas être posé sur une région où figure un temple.

Bien entendu, au cours de la partie, les joueurs pourront perdre ou recruter des pions. Ils n'en posséderont donc pas forcément le même nombre. Cependant, chacun ne pouvant poser qu'un seul pion par tour, certains joueurs devront poser leur prince avant les autres et attendre que les déplacements soient entièrement terminés avant de passer à la phase suivante.

Vous n'êtes pas obligé de déplacer vos pions. Mais si, au moment où c'est à votre tour de déplacer un pion, vous préférez ne pas le faire, on considère que votre phase de déplacement est terminée et vous ne pouvez plus déplacer de pions avant la prochaine phase de déplacement.

Il est possible de poser des pions sur une région occupée par un ou plusieurs pions adverses (voir paragraphe "Combats).

Les rivières ne peuvent être franchies que sur l'un des gués qui les coupent.

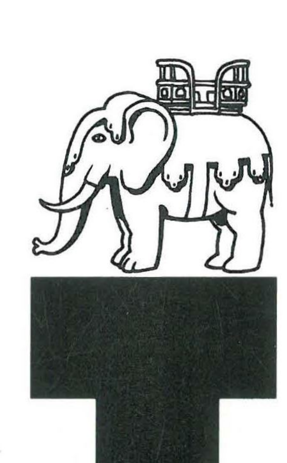
3. Combats: lorsque tous les déplacements ont été effectués, on considère les régions où se trouvent des troupes de couleurs différentes, les unes à la suite des autres. S'il n'y en a aucune, on passe à la phase suivante.

• Si une région est occupée par deux troupes adverses, les joueurs à qui elle appartient décident de cohabiter ou de combattre. Dans le premier cas, il ne se passe rien. En revanche, si l'un ou l'autre joueur décide d'engager le combat, on additionne les points de force de chaque troupe en présence suivant le barème ci-dessous:
- 1 groupe de fantassins = 1 point
- 1 éléphant = 3 points
- 1 prince = 5 points

Puis on compare la force des deux

JEUX 54 INEDITS





JUNGLE

Pages 98-103 manquantes
(encart "Jungle")

JUNGLE

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

troupes. C'est la troupe la plus forte qui gagne le combat (en cas d'égalité, chaque joueur lance le dé et c'est celui qui obtient le résultat le plus élevé qui gagne le combat). Tous les pions de la troupe vaincue sont alors retirés du plateau de jeu.

• Si une région est occupée par trois adversaires différents, ou davantage encore, la procédure du jeu est la même: les troupes en présence doivent cohabiter ou combattre. Dans le deuxième cas, plusieurs joueurs peuvent s'allier et additionner ainsi les points de force de leurs troupes pour combattre une autre troupe ou une coalition de troupes. Mais il n'est pas interdit de faire se combattre deux troupes qui s'étaient précédemment alliées pour en éliminer une troisième, et ainsi de suite.

• Dans les régions de montagne, la force d'un éléphant est réduite à 1 point.

• Il est impossible d'engager un combat dans une région où se trouve un temple. Si plusieurs troupes adverses s'y trouvent en même temps, elles sont donc tenues de cohabiter.

• Si un joueur ne possède plus de pions dans une catégorie, et uniquement dans ce cas, il peut procéder à un échange de pions; à savoir: trois groupes de fantassins contre un éléphant, ou inversement.

• Un palais ne peut pas, bien sûr, être déplacé, mais il oppose à ses éventuels assaillants une force de résistance de 5 points. Vous pouvez donc ajouter ces 5 points à la force de votre troupe si vous combattez dans la région où est situé votre propre palais. Si un palais perd un combat, il est retiré du plateau de jeu et le joueur qui l'a vaincu recrute immédiatement dans la région un potentiel de force égal à 5 points; c'est-à-dire soit un éléphant et deux groupes de fantassins, soit cinq groupes de fantassins (voir le paragraphe "Recrutement").

La perte d'un palais n'entraîne pas l'élimination du prince à qui il appartient. Mais si un joueur perd son prince au combat, il est éliminé et tous ses pions sont retirés du plateau de jeu.

4. Recrutement et Rassemblement:

a) Recrutement: le recrutement de nouvelles troupes ne peut s'effectuer que sur les rizières. Pour chaque région de rizières que vous êtes seul à occuper à l'issue des combats, vous allez recruter un pion. Si vous occupez une rizière avec un ou plusieurs groupes de fantassins, vous recrutez un nouveau groupe de fantassins. Si vous occupez la région avec un ou plusieurs éléphants, vous recrutez un autre éléphant. Si vous occupez la région avec de l'infanterie et des éléphants, vous choisirez la nature du pion recruté. Bien entendu, le nombre de pions étant limité pour chaque joueur, vous ne pouvez posséder en tout plus de cinq éléphants et seize groupes de fantassins.

Pour recruter, prenez le pion parmi ceux qui n'ont pas été distribués au départ et posez-le sur la rizière concernée.

Si vous cohabitez avec une ou plusieurs troupes adverses sur une rizière, aucune recrue ne peut y être levée.

b) Rassemblement: lorsque le recrutement est achevé, chaque joueur amène tous ses pions (à l'exception de son palais) sur la région où est situé son prince. Tous les pions, y compris ceux qui auraient été éventuellement "coupés" du reste de leur formation à la suite d'un combat doivent être rassemblés de la sorte (les princes ne pouvant pénétrer sur une case où se trouve un temple, il est impossible d'y rassembler des troupes).

Ces régions de rassemblement constituent les nouvelles régions de départ pour les troupes de chaque prince. Durant la phase de déplacement suivante, chacun repartira donc de la case sur laquelle est situé son prince et non plus, comme au premier tour, de son palais.

Fin du jeu: dès qu'il ne reste plus qu'un prince ou qu'un palais sur le terrain, la partie s'achève. Le joueur possédant ce prince ou ce palais est déclaré vainqueur.



TOURS DE FORCE

STRATEGIES

Voici la dernière rubrique consacrée aux finales de Tours. Ces ultimes exercices mettront encore une fois en évidence les multiples fonctions que peut remplir la Tour en fin de partie: arrêter un pion adverse, soutenir la progression de l'un des siens, menacer de mat le Roi adverse... Annuler une finale de Tours avec un pion de moins n'est pas rare, et on verra dans la partie commentée combien la victoire de Kérès fut difficile malgré deux pions de plus. Cela à cause de l'activité de la Tour noire, harcelant sans cesse le camp adverse. C'est la règle d'or de ces finales: avec la Tour comme avec le Roi, jouez actif!

EXERCICES

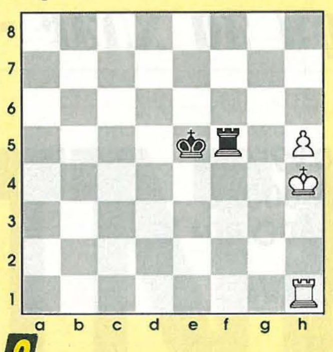
Solutions page 125

Que faire contre les deux fuyards?



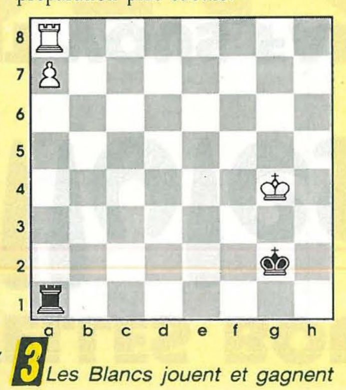
1 Les Blancs jouent et gagnent

Après deux premiers coups simples les Blancs ont une petite "pique" amusante à leur disposition. Laquelle?



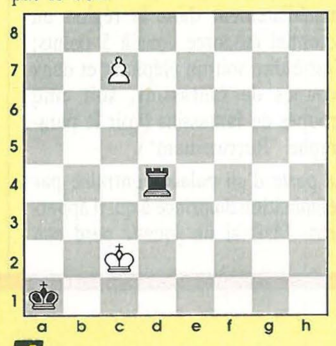
2 Les Blancs jouent et gagnent

Une pointe identique, mais avec une préparation plus subtile.



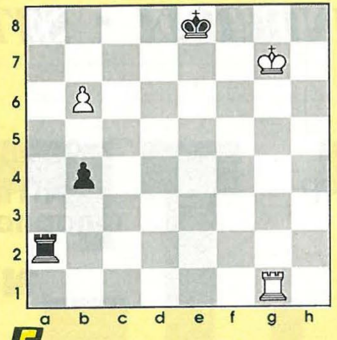
3 Les Blancs jouent et gagnent

Voici la fin, magnifique, d'une étude d'anthologie. Le coup simpliste n'est pas le bon.



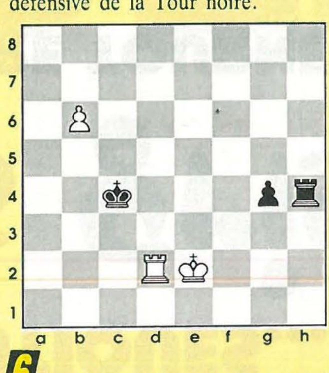
4 Les Blancs jouent et gagnent

Une belle histoire de "déclouage" à découvrir!



5 Les Blancs jouent et gagnent

Ici, tout consiste à juguler l'action défensive de la Tour noire.



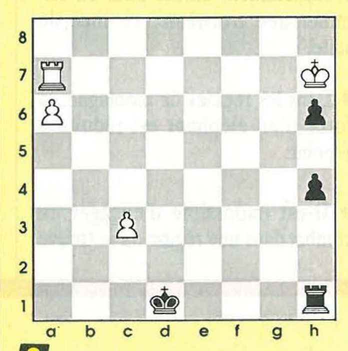
6 Les Blancs jouent et gagnent

Encore une fois, on semble vous demander l'impossible!



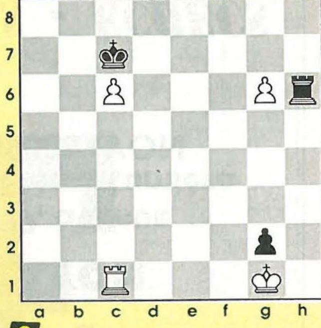
7 Les Blancs jouent et gagnent

Trouvez la bonne reconversion de la Tour blanche!



8 Les Blancs jouent et gagnent

Même en passe d'être capturés, les pions blancs ont la vertu d'exister!



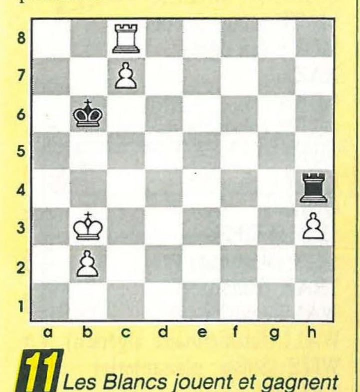
9 Les Blancs jouent et gagnent

Pas évident, le premier coup!



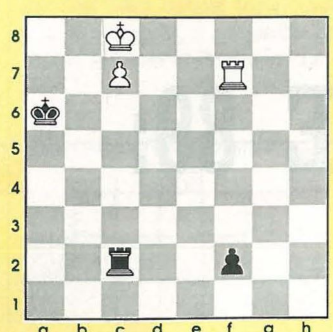
10 Les Blancs jouent et gagnent

Les Noirs semblent tenir la nulle car deux pions blancs vont tomber. Et pourtant...



11 Les Blancs jouent et gagnent

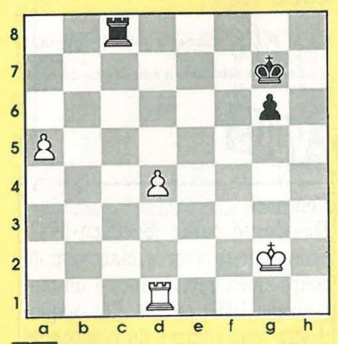
Pour conclure, une étude d'Emmanuel Lasker, le champion du monde du début du siècle.



15 Les Blancs jouent et gagnent

GRANDS CLASSIQUES

Une illustration de la force d'un pion passé "poussé" par une Tour.



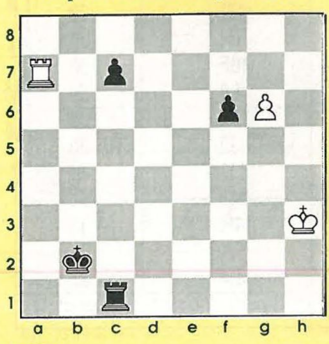
12 Les Blancs jouent et gagnent

La Tour est une "force matante". Voici pourquoi!



13 Les Blancs jouent et gagnent

Voici qui demande un jeu subtil.



14 Les Blancs jouent et gagnent

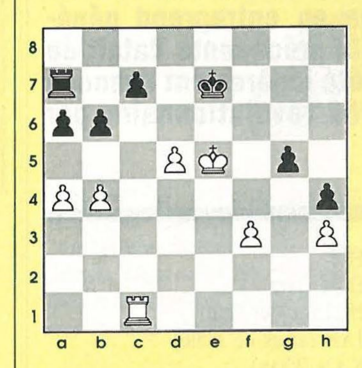


Blancs: Kérès; Noirs: Sokolski
Jouée à Moscou en 1947
Partie Espagnole. Défense Steinitz différée.

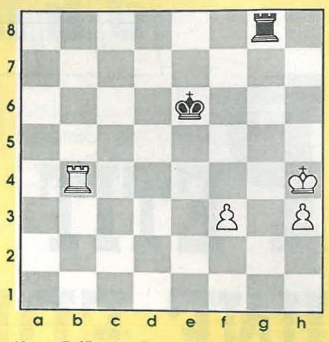
1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, a6
(3. ...d6 est la "Défense Steinitz" proprement dite)
4. Fa4, d6; 5. c4
(la "Variante Duras", du nom d'un joueur du début du siècle)
5. ...Fg4; 6. d3, Cge7; 7. h3, F×f3; 8. D×f3, Cg6; 9. Cc3, Fe7; 10. Fe3, Fg5; 11. 0-0, 0-0; 12. Dg4, h6; 13. Ce2, F×e3; 14. f×e3, Dg5; 15. Dg3, D×g3; 16. C×g3
(dans cette finale les pions doublés blancs ne constituent pas une faiblesse car ils aident au contrôle du centre et peuvent faciliter l'avance d3-d4)
16. ...Cge7; 17. Rf2, g6; 18. Re2, Rg7; 19. Rd2, h5; 20. a3, h4; 21. Ce2, f5; 22. Cc3!, f×e4; 23. C×e4, Tf5
(tout en empêchant 24. Cg5, les Noirs améliorent la position de leurs pièces)
24. Tg1!
(préparant la manœuvre de Fou qui suit)
24. ...Taf8; 25. Fd1, Tf1; 26. Ff3, T×a1; 27. T×a1, Cd8; 28. b4, Ce6; 29. Tb1, b6; 30. a4!
(avec l'idée 31. a5 et l'aile-Dame s'ouvre en faveur des Blancs. La réplique des Noirs l'empêche)
30. ...Tb8; 31. Cc3!, Cg5?
(31. ...c6, pour contrôler d5, semblait s'imposer. Maintenant les Blancs forcent l'ouverture de la colonne c vers le pion arriéré c7 dont la protection paralysera l'adversaire)
32. Cd5!, C×f3+; 33. g×f3, C×d5; 34. c×d5



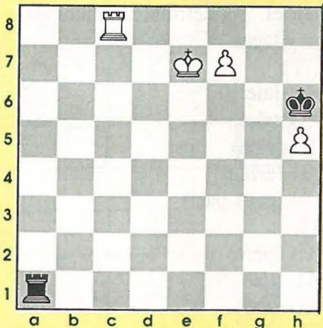
34. ...Ta8
(à priori étrange, mais la manœuvre naturelle 34. ...Tf8; 35. Re2, Tf7 pour protéger c7 ne marche pas car les Blancs répliquent eux-mêmes par la manœuvre Tc1-Tc6 et la poussée a4-a5 qui gagne un pion)
35. Tc1, Ta7; 36. e4, Rf6; 37. Re3, g5; 38. d4, e×d4+; 39. R×d4, Re7
(les Blancs s'apprêtaient à jouer 40. Tc6 puis 41. e5+ car le pion d6 aurait été cloué)
40. e5, d×e5+; 41. R×e5



(cela ressemble à un écrasement mais il existe en finale de Tours un "coefficient de résistance" important et, dès que la Tour noire sera libérée, la lutte redeviendra âpre)
41. ...Rd7; 42. Tg1, Ta8; 43. T×g5, Te8+; 44. Rd4, Te1!
(en finale de Tours la défense obéit toujours à un même leitmotiv: jouer activement)
45. Tg7+, Rd6; 46. Tg6+, Rd7; 47. Tg4, Rd6; 48. Tg6+, Rd7; 49. a5
(Kérès renonce à la capture du pion h4 pour ne pas laisser au Roi noir une trop grande activité, et il préfère cette percée sur l'aile-Dame)
49. ...Tb1
(une autre façon de résister était offerte par 49. ..b×a5; 50. b×a5, Th1; 51. T×a6, T×h3)
50. Rc4, Tc1+; 51. Rd3, Td1+; 52. Re3, T×d5; 53. a×b6, c×b6; 54. T×b6, a5; 55. Re4, Th5; 56. Rf4, a×b4; 57. T×b4, Re6; 58. Rg4, Th8; 59. Rg5, Tg8+; 60. R×h4
(ce genre de finales où un camp a deux pions de plus placés sur les colonnes "Fou" et "Tour" de la même aile a fait l'objet de nombreuses études théoriques car le camp en infériorité a des possibilités défensives insoupçonnées, comme on va le voir)



60. ...Rf5; 61. Tg4, Th8+; 62. Rg3, Ta8; 63. h4, Ta1?
(d'après Alain Villeneuve, grand expert des finales, ce coup constitue l'erreur décisive et il fallait empêcher la poussée h5 au moyen de 63. ...Th8!, réservant pour plus tard le passage de la Tour noire dans le camp blanc. La nullité était donc en vue, mais à la condition de jouer tous les coups avec la plus grande précision.
Comme toujours en finale, la tâche de l'attaquant est plus aisée, les imprécisions pouvant être plus souvent "rattrapées")
64. h5!, Ta6
(64. Th1; 65. Th4!)
65. Th4, Th6; 66. Tf4+, Rg5; 67. Tg4+!, Rf5
(67. ...R×h5?; 68. Th4+ et 69. T×h6 transpose dans une finale de pions gagnante)
68. Rh4, Th8; 69. Tg5+, Rf6
(ou 69. ...Rf4; 70. Tg7 et f3 est imprenable à cause de 71. Rg5)
70. Rg4, Rf7; 71. Tf5+, Rg7; 72. Rg5, Tg8; 73. Tf6, Rh7+; 74. Tg6, Ta8; 75. f4, Ta1; 76. Te6!, Tg1+; 77. Rf6, Tf1
(sur 77. ...Th1 laisserait filer trop vite le pion f4: 78. f5!, T×h5; 79. Te7+ puis Re6 et f5-f6)
78. f5, Tf2; 79. Te5, Th2; 80. Te7+, Rh6; 81. Te8, Rh7; 82. Re6, Te2+; 83. Rf7, Ta2; 84. f6, Ta6; 85. Re7, Ta7+; 86. Rf8, Ta6; 87. f7, Ta7; 88. Tc8, Ta1; 89. Re7



89. ...Abandon
(sur des échecs répétés de la Tour noire sur la première rangée, il suffira au Roi blanc de s'en approcher en escalier sur les colonnes d et e)

PETIT LAROUSSE 89: UNE EDITION REVOLUTIONNAIRE

En effet, il ne s'agit pas, comme pour la plupart des millésimes, d'un simple toilettage avec ajout d'une centaine de mots, mais bien d'une refonte complète, comme Larousse en entreprend généralement tous les dix ans (la précédente datait de 1981): celle-ci a peut-être été légèrement avancée pour tomber sur une année révolutionnaire par excellence...

Plus de 6 000 mots nouveaux, soit, si nous les présentions tous, de quoi remplir toutes les rubriques jusqu'à la prochaine refonte...

C'est pourquoi nous nous sommes contentés de sélectionner les plus utiles, à commencer par les mots de 2 et 3 lettres, et les mots de 4 lettres avec lettres chères.

En mots de 2 lettres, deux nouveautés: HI (interjection) et VE (cale utilisée en mécanique).

Une cinquantaine de mots de 3 lettres, dont beaucoup peuvent servir de rallonges à des mots de 2 lettres, permettront de multiplier les collages:

BEN (interj.)
BIC (stylo)
BIP (signal)
BUG (erreur)
BUN (petit pain)
BYE
DAB (père)
DAL (que...)
DAO (tao)
DEB (débutante)
EON (esprit)
GAP (écart)
GUS
GYM
HIP (interj.)
HIT
HOT (jazz...)
HUI (aujourd'hui)
JAR (amas de sable)
KAN (khan)
KOT (belg. chambre d'étudiant)
MAC (celui qui a plusieurs souris...)
MAN (larve du hanneton)
NIB inv. (rien)
OKA (fromage canadien)
ONC (jamais)
PEP (dynamisme)
PFF (interj.)
PSY
RHE (unité phys.)
RIF (bagarre)
ROM (Tsigane)
RYE (whisky canadien)
SAR (poisson)
TEC inv. (unité d'énergie)
TEP inv. (unité d'énergie)
TOM (tambour)
VAU (terme de T.P.)
WAX (tissu de coton)
ZIP
ZOU (interj.)

Les mots nouveaux contenant une ou plusieurs lettres chères sont nombreux; comme mots de 4 lettres, vous pourrez maintenant jouer:

AMOK (folie)
APAX (HAPAX)
AXEL (figure de patinage)
BERK (interj.)
BODY (sous-vêtement)
BRIK (beignet salé)
DESK (secrétariat de rédaction)
FUNK (musique)
HADJ (pèlerin de La Mecque)
JACO (perroquet)
JARD (amas de sable)
KALE (gitan)
KAVA (KAWA)
KIEF (repos chez les Orientaux)
KURU (encéphalite)
MAJE (mage)
MAXI inv.
MAYE (auge)
MAZA (v. MAZER)
MAZE (affine la fonte)
MOLY (ail doré)
NAZE
NEWS
OXER (obstacle de concours hippique)
POLY
QUIZ
SKIF (SKIFF)
SKIN (skinhead)
TRAX (bulldozer)
WALE (awalé) (1)
WALI (fonctionnaire algérien)
WITZ (Suisse: plaisanterie)
YETI (2)
YOUP (interj.)
ZEST (entre le zist et le zest)
ZIST
ZOZO

(1) le P.L.I. n'accepte pas l'orthographe AWELE...
(2) Enfin les débutants n'auront plus zéro avec ce mot!...

ENTRAINEZ-VOUS

Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Concours
Dans cette partie jouée en 1987, essayez de trouver le maximum de coups améliorables grâce à un mot nouveau 1989; en cas d'ex aequo, il sera tenu compte du nombre de variantes données pour chaque coup amélioré.
Les deux premiers recevront un Petit Larousse en couleurs, le troisième un Petit Larousse illustré.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A D E E F L O			
A E E H I L Q	FEODALE	H4	80
– A D N O P R S	HAIE	I6	23
A A E E G L U	PARDONS	11B	82
C E L T U V W	ELAGUERA	D5	72
L U W + E O S Q	CAVET (1)	C10	29
E L O Q + U R T	WUS	15A	47
T + A E E D S L	FLOQUER (2)	4H	34
I I O R T T T	DETALES	O1	96
I T + I T E U M	ROTIT	C3	19
E I T + A A N ?	MURIT	N2	30
C I R R S U V	AT(T)ENTAI	14B	72
– E E F I N N S	CIRRUS	13I	29
E I N S + M U H	NEF	B4	33
E I M N + Z R E	HUES	10F	38
R + A I M N P J	MINEREZ	L9	54
J M P R + O G V	ZAIN	15L	39
– I N L O X Y V	GROOM	J2	26
I N O V + B B S	LYNX	11J	44
B V + E E K P ?	BESOIN	M3	34
B E E P V + J	K(A)	14N	45
B E P V	JETEE	5A	24
	BEE	E4	12
	TOTAL		962

1er: Bruno Bloch: 960 points
Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) CAVET: moulure concave.
(2) FLOQUER: déposer des fibres sur une surface.

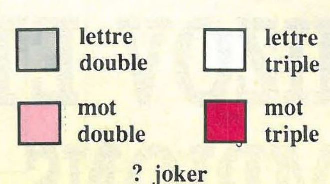


"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver au moins 22 Benjamins. Lesquels ?

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1989* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

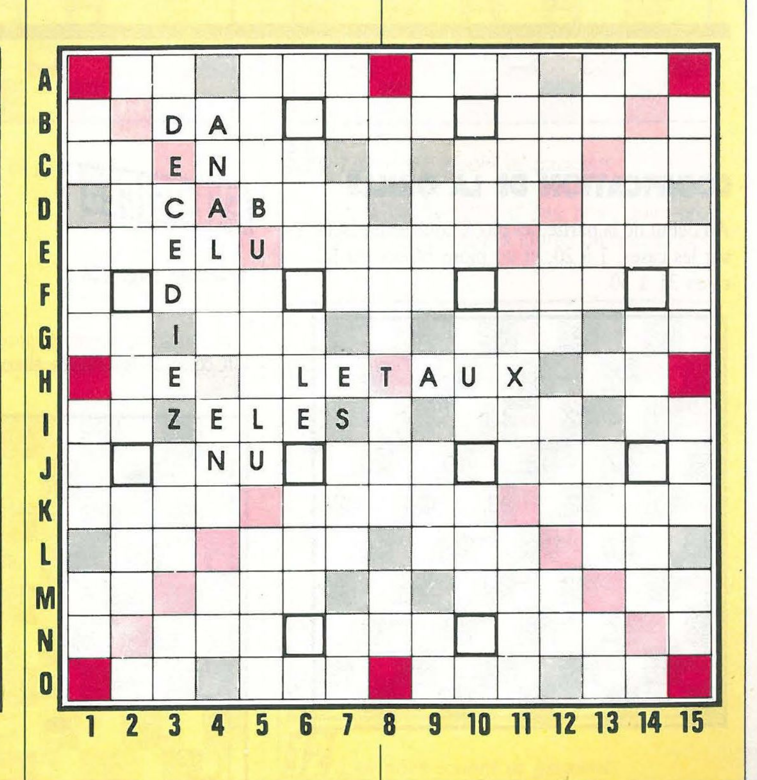


? joker

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A				H	A	N	T	E							
B				I											
C				M											
D				A											F
E				T											R
F				I											A
G				O				C	O	N	S	O	L	A	I
H				N	E	T	T	E							S
I					L										
J					U										
K					C										
L					U										
M					B										
N					R										
O				R	A	P	A	S	S	E					



Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme... Que jouez-vous sur la grille ci-dessus avec: A E E H K S V



PENTATOP

Dans ce problème, essayez de trouver le maximum pour chaque coup en jouant comme dans une partie normale, à raison de trois minutes par coup... Attention aux mots nouveaux 89 !

1. A E I L N R S
2. A C I O S U ?
3. A E M N S T U
4. B E I L S T U
5. A C D E R S U

Solutions page 126



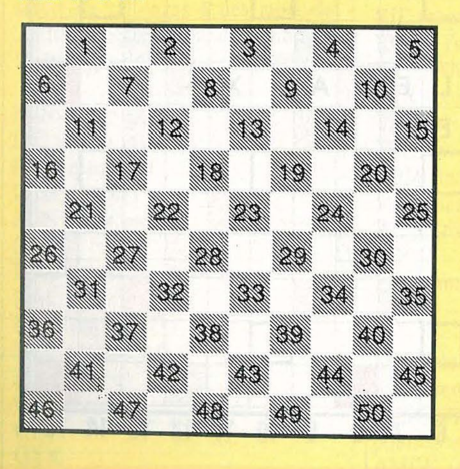
TCHIZOV ET BALIAKINE, CHAMPIONS D'URSS

STRATEGIES

Cette année, le championnat d'URSS qui se déroulait à Erevan revêtait une plus grande importance que d'habitude puisqu'il était qualificatif pour le championnat du monde qui s'est déroulé à Paramaribo au mois d'octobre. Tchizov, en tête dès le début grâce à un départ-canon, et Baliakine remportèrent le titre ex aequo, le règlement ne prévoyant pas de départage. Valneris, 3e, et Virny, 5e, avec 19 points, sont les grands vaincus de ce tournoi. Ils n'ont pas obtenu leur billet pour le Suriname.
Pour vous entraîner, six combinaisons et six forcings d'une difficulté croissante, qui, je l'espère, vous donneront quelques idées pour vos propres parties. Bonne recherche!

CODIFICATION DE LA GRILLE

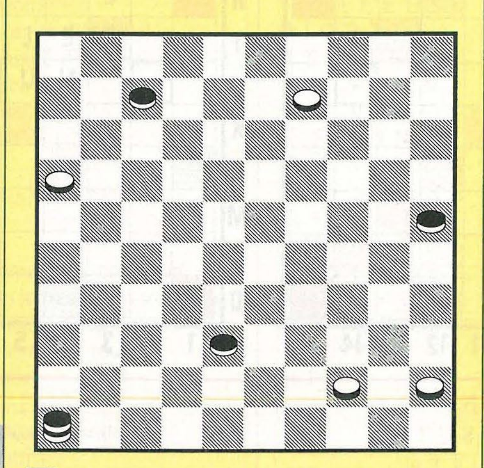
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.





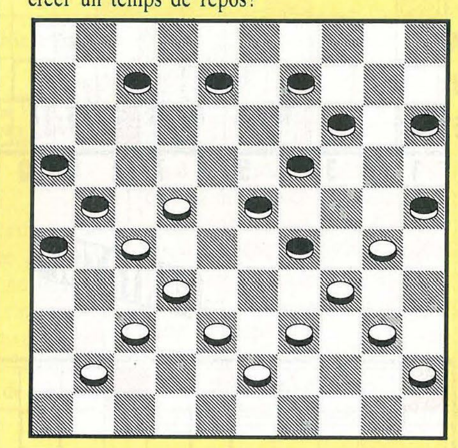
Solutions page 126

Un coup et les blancs abandonnent. Lequel?



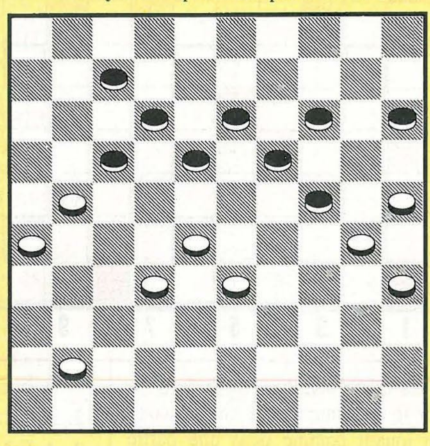
1 *Les noirs jouent et gagnent*

Quel est le coup qui permet aux blancs de se créer un temps de repos?



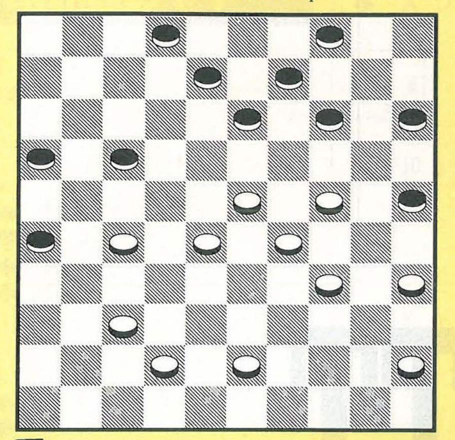
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Une combinaison élémentaire où il suffit de mettre en place la première pièce de la rafle.



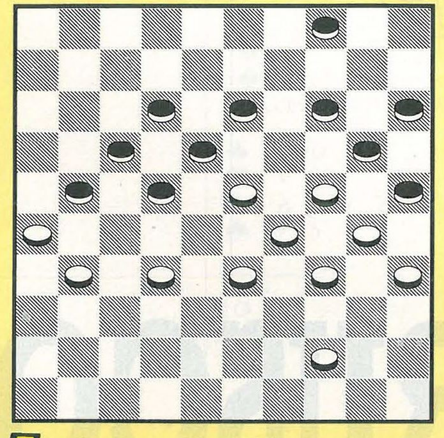
3 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Comment Mitchanski (noirs) démontre-t-il que le centre des blancs est mal rempli?



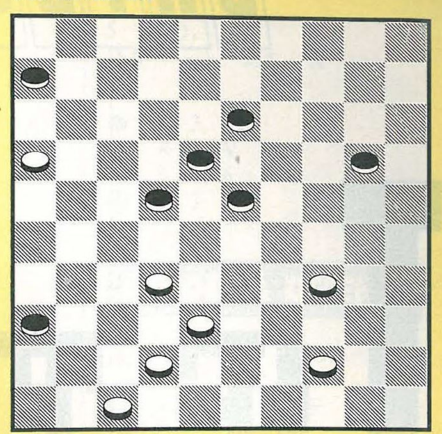
4 *Les noirs jouent et gagnent*

Avec un "collage" à la clé!



7 *Les noirs jouent et gagnent*

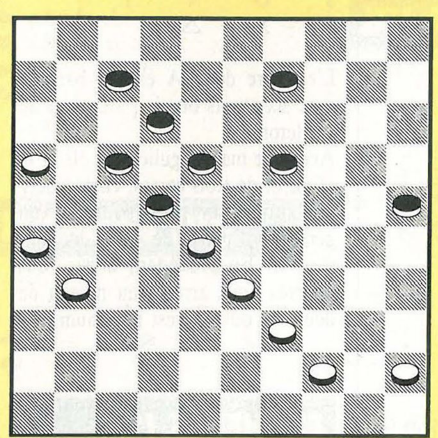
Le pion 36 est ici passif. Comment les blancs s'en servent-ils?



10 *Les blancs jouent et gagnent*

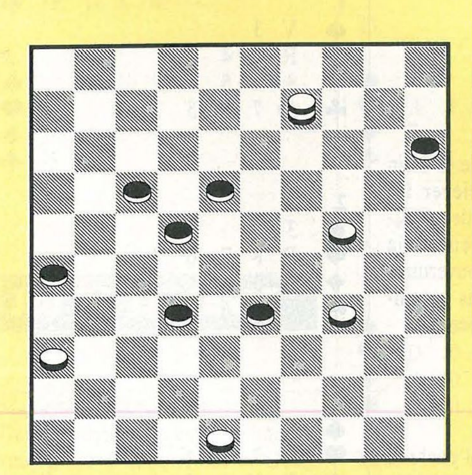
GRANDS CLASSIQUES

Le centre des blancs est très fragile. Un coup suffit pour le démontrer. Lequel?



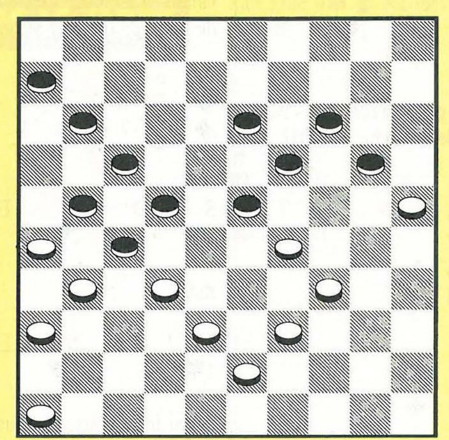
5 *Les noirs jouent et gagnent*

Avec comme conclusion une rafle de six pions!



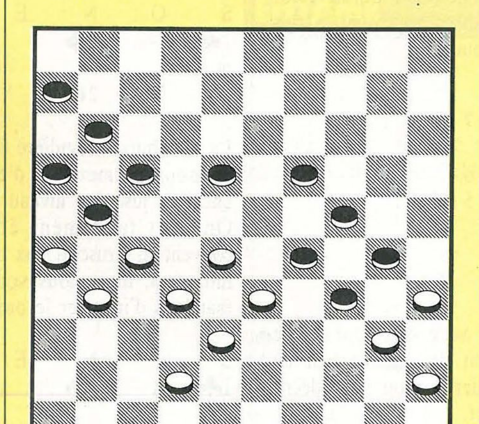
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Avec une finesse au 3e coup qui a dû surprendre les blancs.



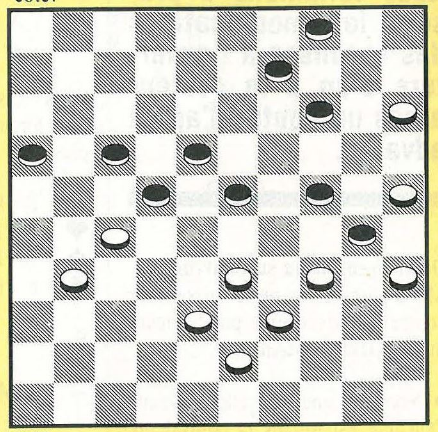
8 *Les noirs jouent et gagnent*

Dans cette position complètement atypique, la tactique se révélera rapidement décisive.



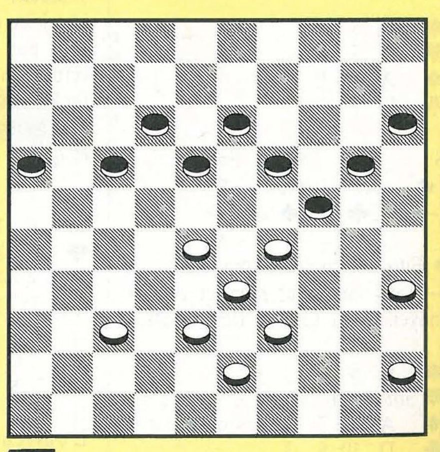
9 *Les noirs jouent et gagnent*

Les blancs sont immobilisés sur leur droite. Il ne reste plus aux noirs qu'à les bloquer de l'autre côté.



11 *Les noirs jouent et gagnent*

Quelques coups suffisent aux noirs pour provoquer un enchaînement mortel du centre. Lesquels?



12 *Les noirs jouent et gagnent*

LE TRUSCOTT

STRATEGIES

Nous terminons à présent les modifications des réponses à l'ouverture d'un à la couleur après un contre d'appel adverse.

Développement du surcontreur :
Mis à part les cas où le surcontreur contre les adversaires punitivement au deuxième tour, il peut :

• Nommer une nouvelle couleur : l'enchère est forcing et équivalente à un changement de couleur deux sur un (sans intervention du numéro 2).

♠ R 8
♥ A 7 5
♦ A D V 7 4
♣ 8 7 3

S	O	N	E
1♠	X	XX	–
–	2♣	2♦	

• Fitter la couleur d'ouverture :
– Sans saut pour montrer un jeu moyen de 11-12 H et trois atouts.

♠ R 8 4
♥ 7 6
♦ A V 7 4
♣ D 10 8 3

S	O	N	E
1♠	X	XX	2♥
–	–	2♠	

– Avec saut pour créer une situation forcing de manche (13 DH et plus).

♠ R 8 5
♥ A 10 7
♦ A R V 7
♣ 8 6 3

S	O	N	E
1♠	X	XX	–
–	2♣	3♠	

– Faire une enchère à Sans Atout :
- Sans saut avec 11-12 H.
- Avec saut dans la zone 13-15 H.

• Deux Sans Atout ou convention Truscott.
Les jeux de 11 H transitant désormais par le surcontre, on utilisera cette enchère (2SA), sur une ouverture majeure, pour montrer la valeur d'un soutien direct au niveau de trois et quatre atouts.

♠ R 10 7 4
♥ 6 2
♦ A V 6
♣ D 10 5 2

S	O	N	E
1♠	X	2SA	

L'ouvreur, avec une ouverture faible, revient dans sa couleur au plus bas palier ; sinon il se décrit naturellement.
L'intérêt de cette convention est de pouvoir utiliser le soutien à saut comme barrage pour montrer la valeur d'un bon soutien au niveau de deux (8-10 DH) et quatre atouts.

♠ 6
♥ D 10 7 4
♦ R 7 6 4 3
♣ 7 5 2

S	O	N	E
1♥	–	2♥	

mais

S	O	N	E
1♥	X	3♥	

Ainsi les adversaires auront plus de mal à découvrir leur fit sans être sûrs de dépasser leur niveau de sécurité. La convention Truscott ne modifie pas la valeur du soutien simple.

♠ R 5 4
♥ 7 6
♦ A V 7 2
♣ 8 5 4 3

S	O	N	E
1♠	–	2♠	

ou

S	O	N	E
1♠	X	2♠	

La distribution régulière de la main ne nous permet pas d'élever les enchères jusqu'au niveau de trois.
On peut facilement étendre la convention Truscott aux ouvertures mineures, mais nous vous recommandons d'inverser le processus.

S	O	N	E
1♣	X	3♣	

L'enchère de 3♣ reste l'enchère classique de soutien limite (11-12 DH).

S	O	N	E
1♣	X	2SA	

L'enchère de 2SA est un barrage avec six atouts ou cinq atouts et un singleton.
Avec une main régulière de 10-11 H et un fit de trois cartes, commencez par surcontrer pour soutenir, en général au palier de deux, au tour suivant. En procédant ainsi, vous pourrez vous arrêter au niveau de deux si l'ouvreur est minimum.

ENCHÈRES (*)

S	O	N	E
		1♠	–
1SA	–	2♦	–
?			

1.
♠ V 3
♥ R D 4
♦ 8 6 5
♣ 10 7 6 5 2

2.
♠ 3
♥ D 8 7 6 4
♦ A 3 2
♣ 10 7 6 4

3.
♠ 3
♥ A 7 6 4
♦ D V 6 5 4
♣ 8 6 4

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (**)

S O N E
1♠ X ?

4.
♠ D 10 5 4
♥ 6 4
♦ A D 3
♣ D 4 3 2

5.
♠ V 9 7 5 4
♥ 8 4
♦ D V 7 6 4
♣ 3

6.
♠ A 5 4
♥ R 8 6 4
♦ D 8 7 6
♣ 8 4

ENCHÈRES (***)

S O N E
1♣ – 1♠ –
2♥ – ?

7.
♠ D V 4 3
♥ 7 6 5
♦ 5 2
♣ R 9 8 6

8.
♠ A D 10 6
♥ 10 8 3
♦ V 5
♣ R D 5 4

9.
♠ A V 10 9 7 6
♥ 5 4 3
♦ 8 7 6
♣ 5

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur
Dans les deux maniements ci-après, vous jouez à Sans Atout et Ouest ouvre la couleur avec une petite carte.

10.
♠ A D 2

N
O E
S

♠ 10 5 3

11.
♠ R V 2

N
O E
S

♠ A 9 3

JEU AVEC LE MORT

12.
♠ 10 5 2
♥ 7 3 2
♦ R 5
♣ R D 8 7 2

N
O E
S

♠ A D V 7 3
♥ –
♦ A V 6 4 2
♣ V 6 4

Vous jouez 4♠ après des enchères compétitives. Ouest entame la Dame de ♦.

13.
♠ 7 6 3
♥ A R 9
♦ 7 6 5
♣ A R 5 4

N
O E
S

♠ A R 8
♥ D 10 2
♦ R 10 3
♣ D 10 9 7

Vous jouez 3SA après une intervention d'Ouest à 1♠. Vous recevez l'entame de la Dame ♠.

14.
S O N E
1♠ X 2SA(*) –
3♠
(*) Convention Truscott

♠ R D 7 4
♥ V 5
♦ A 5 3 2
♣ 9 6 4

N
O E
S

♠ A 6 5 3 2
♥ A 3
♦ V 4
♣ R 10 8 3

Sud joue 4♠ et reçoit l'entame du Roi ♥.

15.
♠ A 8 3
♥ R D
♦ R 6 5 4
♣ A 10 5 4

N
O E
S

♠ R D 6 5 2
♥ A 8 6 4 3
♦ 8 2
♣ 6

Vous jouez le contrat passé de 6♠ sur l'entame du Roi ♣.

ENTAME

Donnez, pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

16.
S O N E
1♠ 2♣ –
3♣ 4♠

♠ 8 4
♥ V 10 9 8
♦ A 8 4
♣ A 6 4 2

17.
S O N E
1SA – 3SA X

♠ 8 3
♥ R D V 10 9
♦ 8 7 6
♣ 5 3 2

JEU DE LA DÉFENSE

18.
S O N E
1♠ – 2♣
2♥ 3♦
3SA

♠ 7 5
♥ 8 4
♦ A D V 2
♣ R D V 10 9

N
O E
S

♠ 9 4
♥ 7 6 5
♦ R 10 9 7 3
♣ A 7 6

Ouest entame le 8♦, le Valet est présenté au mort, vous faites la levée du Roi. Quelle carte rejouez-vous ?

19.
S O N E
1♠ – 3♠ –
4♠

♠ 8 7 6 4
♥ R V 5
♦ A
♣ V 7 6 5 4

N
O E
S

♠ 5 2
♥ A D 10 9
♦ 10 7 4
♣ 10 8 3 2

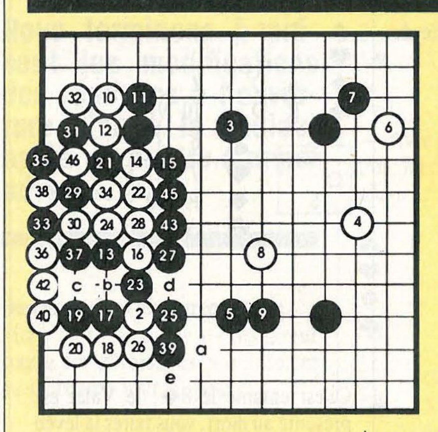
Ouest entame la Dame ♦, quelle carte fournissez-vous ?

Solutions page 127

COMMENT GACHER UNE PARTIE GAGNEE?

STRATEGIES

Voici une partie de Minigo à 3 pierres de handicap, communiquée par un lecteur. Lui-même est 5e Kyu et son adversaire un peu mieux que 15e. Le handicap de 3 pierres paraît équitable.



11. Coups 1-46. 41 en 33, 44 en 38.

Noir a des aptitudes évidentes au combat, mais pour gagner à fort handicap, il faut avant tout savoir éviter les grosses catastrophes et c'est, bien entendu, ce qui va lui faire défaut (séquence 73-80).
Une partie instructive!

Le tout début: 2-10

Le premier coup blanc est noté 2; on peut considérer en effet les 3 pierres de handicap comme étant le coup 1 de noir.
Les coups 3 et 5 semblent de bon sens; ils sont possibles, en effet, mais laissent des trous et sont souvent source d'ennuis; en réponse à 4, 9 est conseillé. Noir, d'ailleurs, s'empresse de réfuter lui-même le coup 5 en reculant en 9: il a quasiment perdu un coup, la pierre 5 étant maintenant presque inutile. On verra également que 3 est la cause lointaine de sa défaite.
Dans son commentaire, blanc note que 10 pouvait être joué en 24. L'un et l'autre sont possibles.

La grande bataille du bord Ouest (11-46)

Noir déclenche les hostilités avec le coup 13; plus naturel est de presser blanc avec 21; 13 est néanmoins un bon coup agressif. Blanc cafouille un peu: 14 et 16 ne sont pas très cohérents; 22 serait plus naturel après 14: si noir sort en 27, blanc joue 45, suivi de a au cas où noir répond à 45. Sinon, blanc pourra sévir sur le bord Nord et se débrouiller dans le coin Sud-Ouest. (Il peut jouer directement a, avant 45.) Donc, par peur, Blanc joue 16.

2. Coups 1-109. 41 en 33, 44 en 38, 68 en 58, 70 en 3, 94 en 86, 102 en 23.

17 est mauvais, le coup normal est en 28 (en réponse à un coup de contact, tournez autour de la pierre de contact), et ne devait pas donner de mauvais résultats. Il ne faut pas toujours jouer les coups théoriques, mais au moins les envisager en premier.

Si 17 est discutable, 18 est mou; dans ce genre de position, **b** et 23 sont des points vitaux réciproques, créant des faiblesses chez l'adversaire. 19 est très mauvais et 20 également; 19 doit être joué en 23, pour les mêmes raisons que 18 doit être en **b**, (ou à la rigueur en **c**, coup de forme). 20 laisse une faiblesse supplémentaire en 26; il faut jouer en 26. 21 est bizarre, mais justifié, à postériori, par la réponse incroyablement passive de blanc en 24: **d** est impératif, point!!! Les commentaires de blanc sont révélateurs. Il ne pense pas pouvoir sauver toutes ses pierres, même si finalement il les sauve toutes, prend tout le bord... et s'aperçoit qu'après 46, il a perdu, sauf miracle!

La suite (29-46) est un peu confuse, mais le résultat obtenu par noir est très satisfaisant, il n'a plus qu'à récolter. Plus simplement, Noir aurait pu jouer directement en 45, ou, encore plus méchant en **e**.

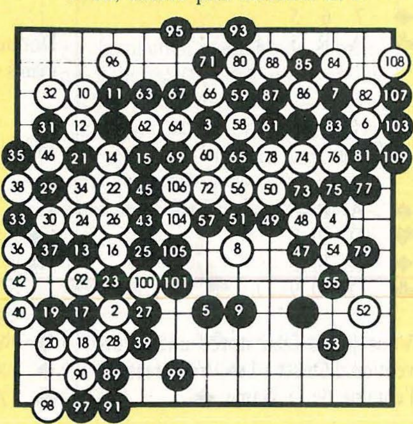


Figure 2. La récolte: 47-57

Un coup en 55 ou même 52 est suffisant, mais la séquence jusqu'en 57 est satisfaisante elle aussi.
Sauf grosse bévue, la partie est gagnée.

La bévue: 58-80

Le drame va se jouer autour de la fameuse pierre en 3, celle qui laisse un trou de chaque côté.
Pourtant blanc ne cherche pas les complications: au lieu de 60, il peut couper en 66, histoire de voir.
Si noir répond simplement à 60 en 66, on entre tout de suite dans la fin de partie, blanc a quelques problèmes: la faiblesse en 73, la pierre 52, et noir doit gagner.
Noir résiste avec 61; c'est son droit, mais il prend des risques; 62 est d'ailleurs imprudent et 64 le maximum permis. Jusqu'à 67 tout va bien, mais 69 est le mauvais *Atari*. Il faut jouer 71 directement, blanc ne peut pas connecter en 3, sinon noir 72, blanc 78, noir 69, blanc 65, noir 73 capture le tout; donc blanc prend en 78, noir 69, blanc 76, noir capture 3 pierres en 3 et tout va bien.
A cause de ce mauvais ordre de coups, noir est obligé de connecter après 72 (en 88 par exemple). Mais il s'obstine, coupe en 73, capture trois pierres avec 79; le bord Nord s'effondre avec 80 et avec lui la partie, que Noir aurait largement gagnée s'il avait connecté à temps.

PARTIE COMMENTEE

Nieh a perdu une partie récemment contre un joueur de la Fédération Japonaise. Mais c'est un Chinois, Rin, originaire de Taiwan et un sérieux client. A une époque, il est apparu comme imbattable, mais il semble qu'il soit un peu flemmard, ce qui ne l'empêche pas d'être au top niveau depuis plus de vingt ans (il

en a 46). La partie a été très compliquée, ce qui n'est pas très étonnant, les deux joueurs n'étant pas du genre à reculer devant les difficultés. Rin notamment est connu pour sa puissance de lecture et la profondeur de sa vision. *"Quand je joue contre Rin, j'ai l'impression d'être face à un océan"*, a dit une fois un de ses adversaires malheureux. Nieh cherche toujours, quant à lui, le coup le plus sévère, le coup juste. Cette partie s'est disputée lors de la demi-finale du 1er championnat du monde.

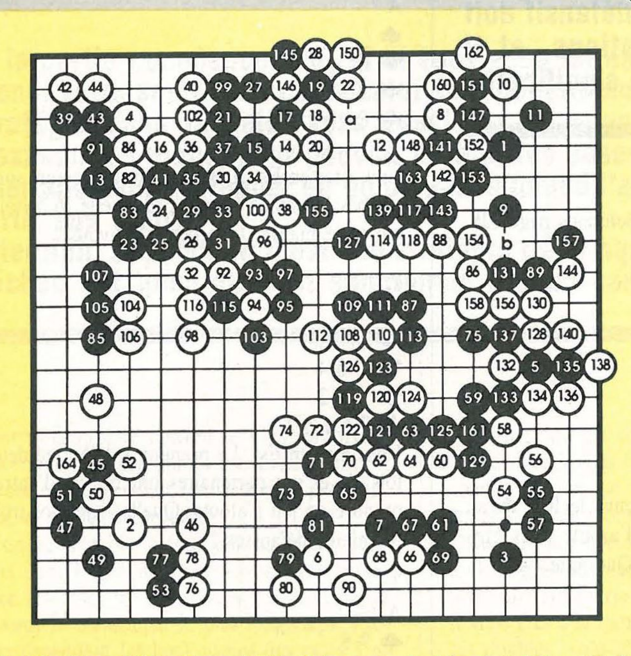
Figure 1. 1-164

1-44. Les complications commencent tout de suite. Nieh a opté pour une position haute avec 12 (**a** est plus commun), mais il ne souhaite pas voir noir s'installer en 18. La bagarre devient inévitable avec le coup de contact en 15. A la fin de la séquence, le groupe noir du bord Nord est mort, pour le moment.
45-92. Nieh manque d'inspiration. 48 au lieu de 49 est normal pour éviter la domination noire sur le bord Ouest; 54 était possible en 55 et peut-être légèrement meilleur. 82 est prématuré; 88 pouvait être joué en **b**. peut-être avantageusement. Nieh est un peu contraint à lancer le combat au centre avec 92.
93-164. Rin se défend mal et perd l'avantage. Après 99, le groupe noir vit par *Ko*. Puis Rin s'illusionne en répondant indirectement à 128. 135 était simple et sûr, même en réponse à 132. Blanc s'installe largement sur le bord et récupère même ses pierres avec 156 et 158; il peut accepter la vie du groupe noir, une petite compensation étant suffisante.

Figure 2. (165-331) 1-38. Trop de précipitation nuit

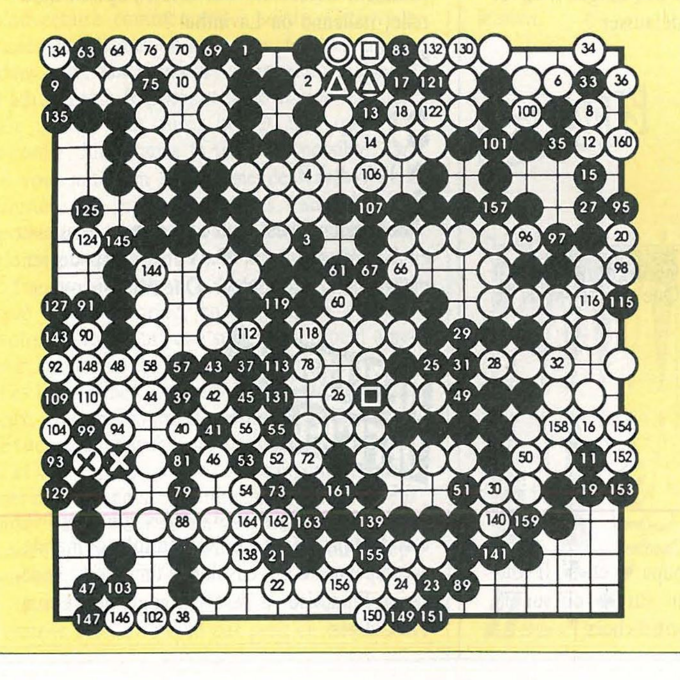
Noir vit (1-7) et blanc lui vole le coin (6-8); ensuite commence le *Yose* (fin de partie), et Nieh gâche ses chances en ne répondant pas au coup 37. Il peut jouer 38 quand il veut, sauf quand ce n'est pas le moment; 42 assurait la victoire par 1 ou 2 points. Le *Ko*, inévitable, renverse le cours de la partie. Malgré les apparences, blanc n'y perd que 3 ou 4 points, mais cela suffit quand la partie est si serrée.

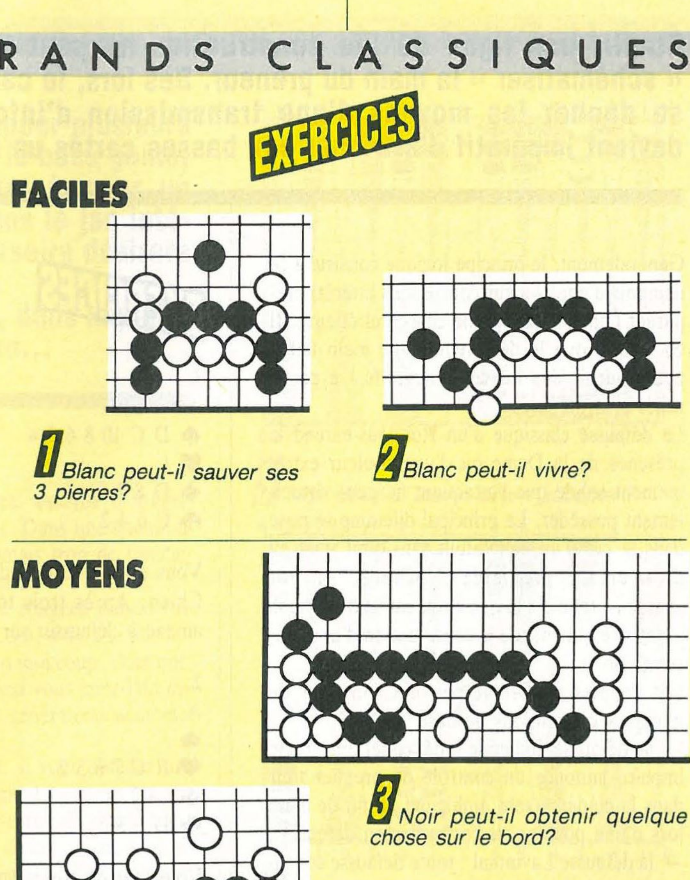
GRANDS CLASSIQUES



Noir: Rin; blanc Nieh. Coups 1-164. Noir gagne de 1,5 point. 101 en 24, 149 en 19, 159 en 141.

Coups 165 à 331! (notés 1-167). 5 en ▲, 7 en 2 Ko: 59, 65, 71, 77 en 53. 62, 68, 74, 80 en 56. 82 en 42, 84 en 41, 85 en 13, 86 en △, 87 en □Ko: 105, 111, 117, 123 en ⊗; 108, 114, 120, 126 en ⊗. 128 en 104. Ko: 133 en 13, 136 en △; 137 en ◎, 142 en ▣, 165 en 63, 166 en 13, 167 en 134.

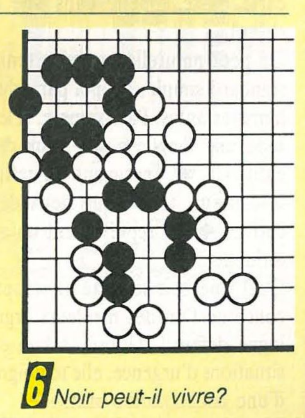




DIFFICILES



5 Noir peut-il sauver les pierres ▲?



6 Noir peut-il vivre?

Solutions page 127



LES DÉFAUSSES

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Établir une ligne de jeu constructive ne peut s'effectuer sans « schématiser » la main du preneur. Dès lors, le camp défensif doit se donner les moyens d'une transmission d'informations, et il devient impératif d'attribuer aux basses cartes un rôle significatif.

Généralement, le principe logique consiste à se démunir d'une couleur courte sans intérêt, préparant l'opportunité d'une charge ultérieure. Il en résulte que le détenteur d'une main faible peut fournir des indices « négatifs » à priori utiles à la défense.

La défausse classique d'un Roi sous-entend la présence de la Dame ou d'une couleur extrêmement solide que l'attaquant ne peut virtuellement posséder. Le principal dilemme se pose dans le cas d'un flanc atout sans qu'il y ait eu d'ouverture préalable. « Charge or not charge », telle est la question, car une défausse « positive » demande la confirmation d'une présomption.

Les adeptes du Bridge peuvent s'inspirer de quelques conventions de base :

— la défausse Italienne : défausser une carte impaire annonce un contrôle de premier tour dans la couleur (sans ambiguïté en fin de coup lors d'une position de fermeture en défense) ;

— la défausse Lavinthal : toute défausse constitue un refus préférentiel de la couleur (selon l'ordre hiérarchique, ♠♥♦♣, une carte haute appelle dans une couleur plus chère ; une carte basse appelle dans une couleur moins chère).

On peut naturellement s'en tenir à un système standard simple, l'appel par écho dans les couleurs restantes. Par exemple, si le déclarant possède une longue à ♠, deux défausses consécutives à ♥ expriment un refus optionnel de la couleur, tandis que deux défausses consécutives ♦ ♣ représentent un appel ♥ inconditionnel.

Quel que soit le système adopté, la défausse constitue l'un des meilleurs arguments du dialogue défensif. Utilisée à bon escient dans les situations d'urgence, elle témoigne de l'efficacité d'une collaboration mutuelle.



Solutions page 128

1.
A /
♠ D C 10 8 6 5 4
♥ /
♦ D 8 7 5
♣ C 6 4 2

Vous êtes en Est. Sud a trouvé le Roi ♠ au Chien. Après trois tours d'atout, vous êtes amené à défausser sur ♥. Que jouez-vous ?

2.
A /
♠ /
♥ R C 7 6 5 2
♦ 10 2
♣ D 9 8 5

Vous êtes en Nord. Sud a une longue à ♠ et coupe ♦. Qu'allez-vous défausser ?

3.
A /
♠ /
♥ R D V 9 7
♦ V 3 2
♣ V 5 4

Vous êtes en Nord. Sud coupe ♦ et ♣. Un flanc atout se déclenche. Que décidez-vous de défausser ?

4.
A /
♠ /
♥ 7 5 4 3
♦ C 2
♣ R 10 6

Vous êtes en Ouest. Sud coupe ♦ et ♣. Il vous faut défausser un honneur, sur ♠ ou sur un coup d'atout. Quel sera votre choix ?

5.
A /
♠ /
♥ D V 9
♦ 10 6 5
♣ R 10 7

Vous êtes en Est. Les trois tarots majeurs sont tombés. En fin de coup, Nord joue le 16 d'atout qui reste maître. Que défaussez-vous ?

6.
A /
♠ 10 7 3
♥ V 8 4
♦ V 6 2
♣ 7 6 4 3 2

Vous êtes en Est. Le preneur a déjà joué deux fois ♠ et vos partenaires ont décidé d'entreprendre un jeu d'atouts. Quelles sont vos trois premières défausses ?

7.
A /
♠ 9 8
♥ 10 6 2
♦ /
♣ D C V 7 4 2

Vous êtes en Est. A l'origine, le déclarant détenait une longue à ♦. En milieu de coup, comment défaussez-vous selon l'option naturelle, italienne ou Lavinthal ?

8.
A Ex
♠ 8 3
♥ /
♦ V 10 9 7 2
♣ 9 8 4

Vous êtes en Ouest. Sud coupe ♠ et vous avez épuisé vos atouts à ♥. Votre camp devient maître dans cette couleur. Que défaussez-vous ?



Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S, sur simple demande, accompagnée d'une enveloppe timbrée à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

BENJAMIN HANNUNA

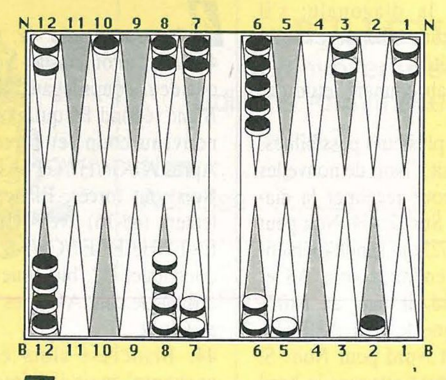
LE BACK GAME

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Si la partie commence mal, et si vous vous faites frapper plusieurs pions, votre seule chance de salut sera généralement le back game, stratégie dans laquelle vous essaierez de vous faire frapper un maximum de pions, pour pouvoir établir des cases dans le jan intérieur adverse, et frapper en fin de partie quand l'adversaire désirera sortir ses pions.
Attention, cependant: c'est une stratégie très risquée, dans laquelle l'échec est généralement sanctionné par un gammon...

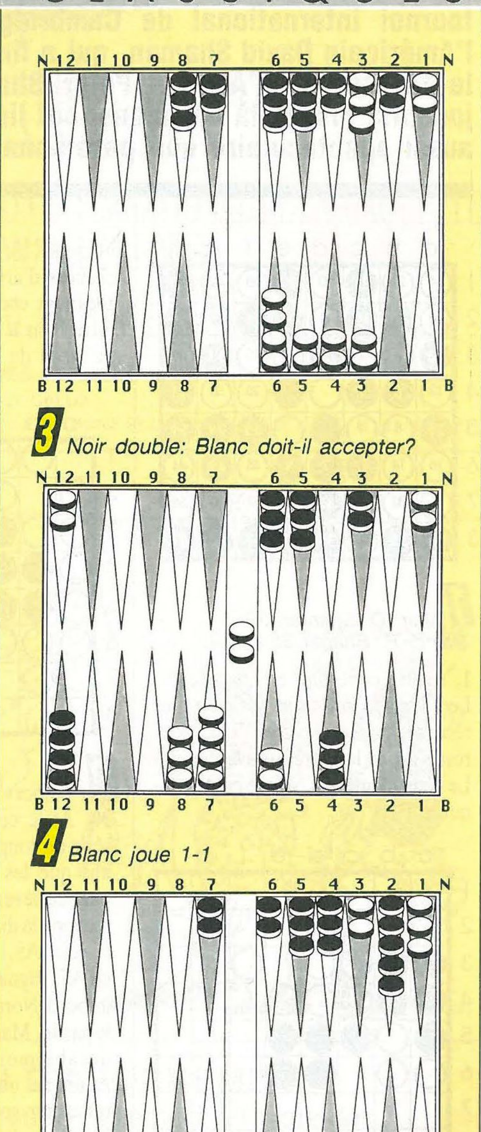
C'est pourquoi le conseil le plus important concernant les back games est: évitez-les!...
Si vous êtes cependant contraint d'en jouer un, voici les principes de base:
- Essayez d'établir à tout prix au moins deux cases dans le jan intérieur adverse, de préférence les cases les plus basses (1, 2, et 3), là où vous le menacerez le plus longtemps. Préférez cependant les back games des cases 1 et 3, ou 2 et 3, au back game des cases 1 et 2, en raison du facteur déterminant pour la réussite d'un back game: le timing.
Quand vous jouez un back game, vous devez avancer le plus lentement possible, de manière à ce que votre jan soit encore dissuasif quand l'adversaire commencera à sortir. Ceci vous amènera à laisser un maximum de blots, même dans votre jan intérieur, de manière à obliger l'adversaire à frapper, et donc à vous retarder. De même, vous aurez intérêt à ce que l'adversaire, lui, avance le plus vite possible. Or, si vous jouez un back game des cases 1 et 2 derrière une prime de six cases, l'adversaire ne pourra pas jouer les 6; si c'est derrière une prime de cinq cases, il ne pourra jouer ni les 6 ni les 5; ce qui lui permettra de se retarder pendant que vous avancerez, en risquant de détruire votre jan intérieur: une situation qui peut amener rapidement à l'échec du back game...
Les back games des cases 3 et 4 ou 4 et 5 sont, eux, efficaces contre des primes extérieures. Evitez, en revanche, les back games des cases 1 et 4 ou 1 et 5, car ils vous donneront rarement des doubles shots, et se réduiront le plus souvent assez rapidement en un semi-back game de la case 1, une position bien insuffisante pour accepter un videau.
- Quand vous êtes entré dans un back game, jouez-le à fond: n'ayez pas peur de laisser des blots partout; au contraire, essayez d'obliger l'adversaire à vous frapper. Dans une situation comme celle-ci, on n'a jamais trop de timing, jamais trop de pions frappés.
Dans un back game, vous craignez par-dessus tout les gros doubles (6-6, 5-5, 4-4), qui détruisent votre jan intérieur d'un seul coup; alors que si vous êtes à la barre quand vous jetez l'un de ces doubles, vous n'aurez généralement même pas à rentrer.
- Ne frappez pas trop tôt: si vous obtenez un shot avant d'avoir une prime d'au moins quatre cases (ou trois avec quasi-certitude d'une quatrième au coup suivant), dédaignez-le, sauf si vous pouvez dégager vos pions arrière très facilement.





1 Blanc joue 6-5

2 Noir double: Blanc doit-il accepter?



3 Noir double: Blanc doit-il accepter?

4 Blanc joue 1-1

5 Blanc joue 2-1

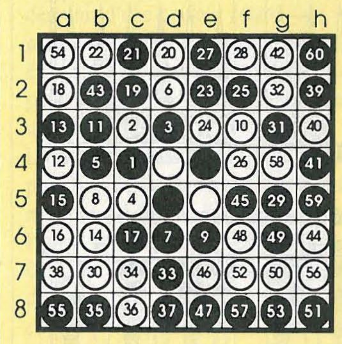
Solutions page 128

MARC TASTET

DU JEU SPECTACULAIRE!

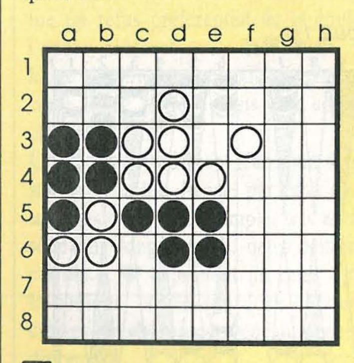
STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Voici une partie jouée à la cinquième ronde du tournoi international de Cambridge 1988, entre l'Américain David Shaman, qui a finalement gagné le tournoi, et l'Anglais Peter Bhagat. Les deux joueurs, jusque-là invaincus, ont livré une bataille aussi spectaculaire que passionnante.



1 *Noir: D. Shaman 39; Blanc: P. Bhagat 25*

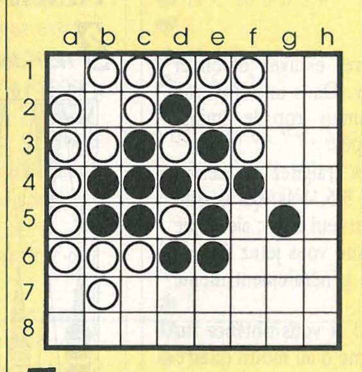
1. ...10: l'ouverture est une Heath. Le coup 7: D6 est une variante plus récente que le classique 7: C2 qui reste cependant très souvent joué. Le coup 8 enlève à Noir le coup tranquille E3.



2 *Position après 16: A6*

17: Noir pourrait essayer de bétonner (prendre les bords pour essayer de bloquer l'adversaire) en jouant 17: A7, mais après la réponse blanche 18: C6, il aurait peu de chances d'arriver à ses fins.

18: Blanc choisit de bétonner, ce qui force Noir à venir jouer dans la partie Nord du plateau de jeu.



3 *Position après 30: B7*

30: Avec ce coup, commence une série de coups plus spectaculaires les uns que les autres. Celui-là paraît particulièrement risqué: si Noir recoupe la diagonale A8-H1 et prend le coin A8, il pourra ensuite jouer en A7, gagnant alors le coin A1, puis le bord Nord et vraisemblablement la partie. Mais Noir ne peut recouper durablement la diagonale: s'il retourne un pion, Blanc peut le retourner aussitôt.

32: Blanc doit absolument retourner le pion F3.

Il a pour cela plusieurs possibilités. 32: F5 donnerait à Noir de nouvelles opportunités pour recouper la diagonale A8-H1. Sur 32: G4, Noir peut répondre 33: G2! qui simultanément menace de prendre le coin A8 et attaque le bord de cinq au Nord, assurant à terme le coin A8 et les bords Ouest et Nord pour Noir. Si 32: H3, Noir peut attaquer le bord de cinq au Nord en jouant 33: H2. Blanc ne peut se permettre de prendre le coin H1 car il perdrait les bords Nord et Ouest. Après la suite H3/H2/H4/H5/G4/F5, Blanc a le trait et aura du mal à garder le contrôle de la diagonale. Il reste donc 32: G2 que Blanc joue.

33: C7 suivi de C8/D7/E8/D8 laisserait le trait à Blanc dans une position très délicate pour lui.

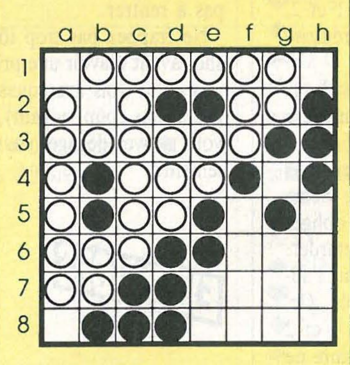
35: Dorénavant, Noir ne peut plus recouper la diagonale qu'en retournant une case X!

36: On s'attend à 36: A7, 37: H1, puis Blanc recoupera la diagonale pour prendre le coin A8 et la fin de partie sera serrée.

Mais Blanc continue d'assurer le spectacle et de contrôler la diagonale en jouant C8! qui retourne à nouveau B7.

38: A7 est maintenant un coup tranquille!

39... 42: Les deux joueurs rejouent symétriquement la même suite que 35... 38 dans l'autre coin.



4 *Position après 42: G1*

43: A ce moment-là, Noir n'a plus que deux coups légaux. S'il joue G4, Blanc répond F5 qui n'ouvre pas de nouveau coup, et force Noir B2. Après A1/G6/H7/G7 où les coups de Noir sont forcés, Blanc gagne facilement (48-16) avec H5/H6/H1/F6/E8/F8/H8/F7/E7/G8/A8. Noir doit donc jouer B2, bien que cela assure à Blanc le coin A1 et les bords Nord et Ouest.

44: Blanc est alors en position gagnante, mais il laisse passer sa chance. Il aurait dû essayer de garder le contrôle de la diagonale A8-H1 le plus longtemps possible: la suite F6/G4/F5/E7/E8/F8/A1/F7/G8/H8/H6/H5/H1/G7/G6/H7/P/A8 (calculée par ordinateur) lui donne la victoire 37-27.

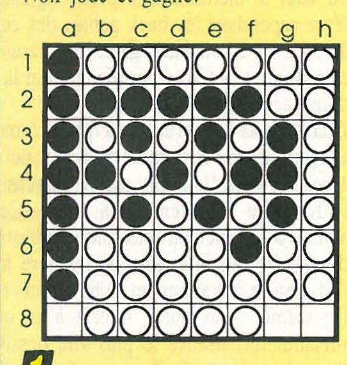
48: Noir ayant coupé la diagonale A8-H1, Blanc doit couper tout de suite l'autre diagonale pour pouvoir jouer en A1 avant lui. Il doit donc jouer F6.

50: Pour la même raison, Blanc doit jouer G7 ou F7 (qui revient sensiblement au même car Noir répond G7 et Blanc doit jouer G8 sacrifiant le coin H8).

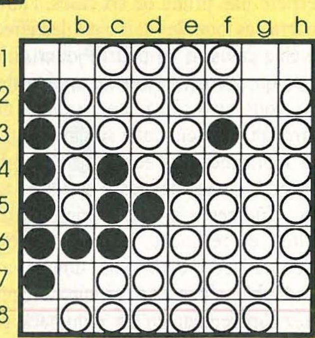
60: Noir l'emporte relativement facilement, jouant même les deux derniers coups.



Dans les deux positions suivantes, Noir joue et gagne.



1



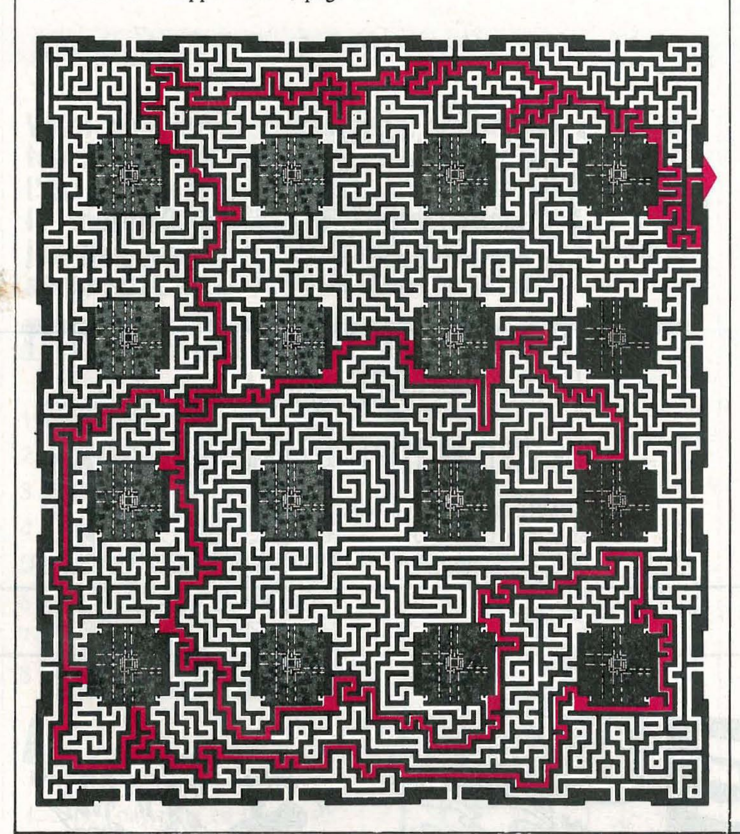
2

Solutions page 128

SOLUTIONS

PROFONDEURS XVI

Quinze impasses... et une seule solution pour sortir du niveau XVI des Profondeurs de Philippe Fassier, page 76.



RECREATION

Une erreur s'est glissée dans la solution du numéro 6 de Récréation de Bernard Myers, page 116. La suite n'était pas: Rouge, Eau, Rouge, Blanc, Rouge, Blanc, mais: Blanc, Rouge, Blanc, Rouge, Eau, Rouge. Merci à Eric Turon-Lagot de nous l'avoir signalé.

UN ORDINATEUR...

Page 32, dans le texte de Pierre Nolot, il fallait lire: "avec la menace 31. g3." Mais vous aviez, bien sûr, rectifié!

TEXAS

Suite au courrier de Bruno Figue (Biscarosse), nous apportons quelques précisions sur la règle de Texas:

Quel que soit le nombre de cow-boys qui rattrapent un lot isolé, la prime de contrôle reste de 10$. Il n'y a pas de prime de contrôle à payer lors d'un vol de bétail.

En décembre, on peut vendre tout lot contrôlé, même si on vient juste de le voler sur le territoire d'un voisin.

L'événement 12 n'est pas obligatoire.

Tout lot contrôlé appartient à celui qui le contrôle, jusqu'à un éventuel règlement en justice; ainsi un lot volé en septembre- octobre-novembre est comptabilisé dans le cheptel du voleur pour la reproduction; de même les lots volés entrent dans le calcul des frais annuels. Tout emprunt doit être remboursé (ou tout au moins déduit) dans le décompte de fin de partie.

Deux rectifications, également:

- En janvier, les quantités de têtes de bétail et de cow-boys sont données par joueur.
- Pour les tirages d'événements, en février comme chaque trimestre, il faut lire 2d6 et 2×2d6 au lieu de 1d6 et 2×1d6.

06 CONTRE KALI

A la note n° 15, il faut lire: "raté §07" et non "§107". Mais un agent tel que vous l'a tout de suite deviné!

JEUX DE LETTRES

Page 117, dans la solution du problème des Cousins de Benjamin Hannuna, figure un "barbare" DURITES!

Horreur, il n'y a pas de E à DURITS! Bravo à Lionel Goncalves qui nous l'a signalé, et se voit ainsi offrir... le livre de Benjamin Hannuna, *Gagnez au Scrabble* (J&S-Editions du Rocher).

AVIS

MANIFESTATIONS

• Cet hiver en Lorraine, au cœur des futaies meusiennes, du 27 décembre 88 au 1er janvier 1989, à pied, à cheval, en chariot; venez, vivez et jouez un Raid Mongol. Tarifs: 1 100 F à pied/ 1 600 F à cheval... nourriture, hébergement, tout inclus, y compris Banquet Barbare du Nouvel-An. En ce qui concerne les costumes, vous pouvez vous les procurer ou demander les patrons et toutes sortes de choses en contactant le plus vite possible Dominique Franc, Bât. M3-17, 2, rue du Béarn 29000 Kemper ou encore en tapant 3614, Hexalor à "Charlotte". Les personnes intéressées sont invitées à s'adresser le plus tôt possible à: Noir solitaire, 37, route Nationale 55200 Lérouville. Tél: 29 91 34 88.

• L'Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy organisera les 3 et 4 décembre 1988 une convention de jeux de simulation, "les Joutes du Téméraire". Cette manifestation sera la première du genre dans la ville de Nancy et compte accueillir plus de 400 joueurs et près d'un millier de visiteurs. Tél: 83 55 54 44 entre 13h30 et 14h. Demander Stéphane Varin.

• Téléthon 1988
Comme l'année dernière, Antenne 2 organise une émission qui durera 26 heures non stop, dans le but de recueillir des fonds au bénéfice de l'Association Française contre la Myopathie.

Cette année Strategos et les Scouts de France vous invitent à jouer au jeu Abalone, les vendredi 2 décembre de 20h30 à 22h30, samedi 3 décembre de 10h à 22h30 dans douze villes de France: Bordeaux, Lille, Lyon, Marseille, Nancy, Nantes, Nice, Nîmes, Paris, Rennes, Strasbourg, Toulouse. Le public pourra découvrir le jeu, rencontrer des partenaires et s'installer pour jouer. Renseignements: (1) 46 84 77 95.

• Le Trophée Abalone, organisé par Boulogne-Billancourt et l'association Strategos sera présenté durant trois mois dans plusieurs villes de la région parisienne. A chacune ses éliminatoires... une finale en commun. Les inscriptions sont ouvertes dès maintenant dans quatre villes; Saint-Germain-en-Laye, Issy-les-Moulineaux, Saint-Ouen, Boulogne-Billancourt. Trois catégories: de 8 à 12 ans/ de 12 à 16 ans/ plus de 16 ans. Les vainqueurs de ces tournois gagneront respectivement un Abalone d'Or, Abalone d'argent, Abalone de Bronze; et ce, dans chacune des trois catégories. Pour tout renseignement: (1) 46 84 77 95.

• "Les Alchimistes Débonnaires", club de jeux de rôle de l'ENSCL organisent un grand tournoi multi-jeux de rôle à Villeneuve d'Ascq les 10 et 11 décembre 1988.

Les systèmes retenus sont AD&D, AdC, Stormbringer, Maléfices, Paranoïa et Star Wars. A noter que l'inscription est forfaitaire et modique quel que soit le nombre d'épreuves jouées. Contacter Philippe Meunier, Stéphane Vacca ou Fabienne Ramirez-Vega: BDE de l'ENSCL/B.P 108/59562 Villeneuve d'Ascq Cedex. Tél: 20 43 43 43 poste 5239 ou 20 67 04 53.

• Grand Prix de Belgique du Puzzle: La "Passerelle" à Hannut (Belgique) a été la première à lancer l'idée d'une compétition de "puzzle"... C'était il y a trois ans. Hannut reste

sans conteste la capitale du puzzle, puisque cette année encore, le marché couvert de la Ville sera envahi par les mordus de la pièce détachée, qui se disputeront le "3e Grand Prix de Belgique" durant 24 heures, les 17 et 18 décembre prochains. Principe de cette compétition: chaque équipe de quatre personnes (qui peuvent se relayer et se faire remplacer) doit assembler, en 24 heures, deux puzzles de 2 000 et 1 000 pièces. Pour les plus jeunes, une épreuve "junior" sera proposée aux 9-12 ans le dimanche 18: un puzzle de 500 pièces à assembler par équipes de 2.
Le nombre de places étant limité, il importe de faire vite pour demander le règlement et le formulaire d'inscription à "La Passerelle" 12, rue de Wasseiges 4280 Hannut (Belgique). Tél: 019/51 37 85.

• Tournoi D'Othello
La Fédération Française d'Othello organise un tournoi le 17 décembre 1988 au profit d'Amnesty International. Le tournoi est ouvert à tous. Le droit d'inscription est de 30 F par joueur qui seront intégralement reversés à Amnesty International.
Coordonnées du tournoi: samedi 17 décembre 1988 à 13h45 au 21, rue de Varennes, 75007 Paris. Renseignements et inscriptions: (1) 40 26 51 69.

• Du 22 novembre au 3 décembre 1988, la bibliothèque municipale de Lyon organise des journées sur "la nature de la pensée" (conférences, débats, spectacles). Pour tout renseignement: Bibliothèque Municipale de Lyon, 30, bd Vivier-Merle, 69431 Lyon Cedex 03. Tél: 78 62 85 20 (P. Bazin)

• Une exposition sur "les jouets militaires" aura lieu lors du "salon du jouet passion Toymania" les 26 et 27 novembre 1988 au Pavillon Baltard à Nogent-sur-Marne. Public: samedi 13h à 18h-dimanche 10h-18h. Entrée: 25 F. Gratuit pour les enfants de moins de 12 ans.

• VIe Triathlon des jeux de simulation organisé par le club Le Fer de Lance les 10 et 11 décembre 1988. Démonstrations et initiations le 10 de 14h à 20h et le 11 de 12h à 18h. Entrée gratuite. Renseignements: (1) 46 31 04 05. Théatre du Campagnol, avenue de la Division Leclerc. Bus 194 ou 198 Metro RER B-Robinson.

• JETDOR 89. Convention de jeux de role.
Cette convention se déroulera les 4 et 5 février 1989 au lycée Pierre Mendès-France. Amis joueurs, vous êtes partenaires du JETDOR, venez avec vos costumes, avec vos jeux pour une bourse d'échanges, proposer vos démonstrations, vos élucubrations, votre imagination... Créons ensemble l'ambiance du JETDOR. Demandez vos dossiers d'inscriptions à: Maison pour tous, Centre culturel George Sand, B.P 151, 13744 Vitrolles Cedex. Tél: 42 89 80 77 ou 42 89 71 96. Inscriptions au plus tard le 31 janvier 1989.

AVIS DES CLUBS

• Création d'une Maison du Jeu à Montpellier qui propose un Musée vivant du jeu, des animations ludiques, des tournois, des démonstrations.
Pour tout renseignement: ADAJE, 250, rue du Père Prévost, 34100 Montpellier. Tél: 67 72 62 91 (en soirée).

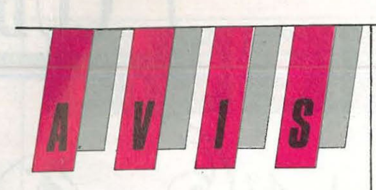
• Le MAGIM (Magiciens de l'Imaginaire) est sans conteste devenu un important club à Bruxelles et dans sa banlieue. Il se trouve au 24, rue de Cureghem à Bruxelles (1000). Il est ouvert le vendredi (17h), le samedi (12h) et le dimanche (14h). On y joue à AD&D, Cthulhu, Rêve de Dragon... Pour tous renseignements: Paul Smeyers, 86, rue Longtin 1070 Bruxelles (Belgique). Tél: 02/649 78 95. La cotisation annuelle est de 900 FB.

• Le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie "Argentoratus" déménage. Le nouveau siège se situe à présent au n° 1, quai de la Flassmatt, 67200 Strasbourg. Le cercle, toujours aussi dynamique, propose, pour 150 F de cotisation annuelle, des jeux de rôle, wargames, JdR grandeur nature... Rendez-vous tous les vendredis et samedis, toute l'année, dès 20 heures!

• Vous aimez les jeux de rôle, mais vous avez l'impression que c'est toujours pareil, que ça pourrait être mieux! Ludunoz vous donne la possibilité de confronter vos techniques avec celles d'autres joueurs et maîtres (souvent expérimentés). Si vous avez plus de 13 ans et que vous avez envie de vivre pleinement votre passion, renseignez-vous dès aujourd'hui auprès de Steven au 99 63 77 96 ou écrivez à l'Epée D'Elendil, 21, rue d'Antrain, 35000 Rennes.

• Naissance du premier club de jeux de rôle Lillois, le "Club 666". Il regroupe pour le moment une dizaine de membres. Maison du Quartier, 11, rue d'Angleterre, Lille.

• Le club de JdR de Gap (Hautes-Alpes) demande aux joueurs (joueuses?) et club(s) de la région de se manifester pour organiser un semi-réel et un second tournoi. Toutes leurs suggestions et leurs éventuels projets seront les bienvenus. F.J.E.P, "La Guilde des Fils du dragon", 11 bis, rue des trois frères Dorche 05000 Gap. Tél: 92 51 03 48 avant 20 h et aux heures des repas. Demandez Philippe "Fils".



• Axmajeux: Du nouveau! Dorénavant, ses membres se réunissent chaque vendredi à 20h dans la maison de quartier de Cergy Saint-Christophe. Sans cotisation, ils pratiquent les jeux de stratégie, simulation, réflexion: Armada, Ambition, Suprématie, tarot, Othello, Scotland Yard, etc. Pour tous renseignements: Tél: (1) 30 73 41 21. Demander Pascal.

• Le club Trivial Pursuit a ouvert ses portes le 3 septembre 1988 à la Maison des Jeunes et de la Culture "du Lau", 81, avenue du Loup 64000 Pau.

• Orc'nd Troll est ouvert pour la 2e année consécutive. Que vous soyez joueurs de jeux de rôle, de wargames, de jeux de plateau ou de jeux avec figurines, vous trouverez toujours un partenaire. Ouvert le mercredi de 14 à 18h, le vendredi de 20 à 2h du matin et le samedi de 14 à 18h. Tél. aux heures indiquées: 35 46 70 27.

• Le club "La Magie des Dragons" fonctionne tous les samedis soirs à partir de 20h30 et serait susceptible d'élargir ses horaires. Pour tous renseignements: Gilles Daniel, 14, avenue de Bellevue, 77340 Pontault-Combault.

• Création d'un nouveau club de jeux de rôle. Le club est ouvert le samedi à partir de 13h jusqu'au soir à 22h. Nous sommes au Centre social d'Ecully et disposons de nombreuses salles pour jouer. Nous pratiquons les jeux de rôle, mais aussi les jeux de plateau et les wargames. Centre social d'Ecully, 31, avenue du Dr Terver, 69130 Ecully. Tél: 78 33 44 32 Renaud Raffier, 78 33 65 34 Marc Richard.

• Création d'un atelier de jeux de rôle "Les héritiers d'Ys". Cet atelier fonctionne avec une vingtaine de membres le week-end, du samedi 14h au dimanche sans interruption (repas pris sur place). Des week-ends vidéo de films fantastiques ou grandeur nature changent le rythme de ces semaines de plus en plus étranges. La guerre des dés a lieu boulevard Eugène-Lagauche à Saint-Germain-les-Arpajon. (Ligne C du RER). Maison des Ateliers d'animation et des jeunes, Résidence Louis-Babin, 91180 Saint-Germain-les-Arpajon.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Cherche partenaire(s) rochelais de Blood Bowl (zone mortelle) pour création d'une ligue. Alexandre Bois, 27, rue de Jericho, 17000 La Rochelle. Tél: 46 67 15 91.

MESSAGES

• Recherche jeu de Tric-Trac et (ou) règles. Ecrire à Erwan Le Gall, Collège de Keranroux, 29287 Brest.

• Néophyte, cherche joueur(se) de Go pour élucider certains points de règle + possibilité parties par correspondance. Jean-Baptiste Pacini, 2, rue Sainte Marguerite, 27930 Guichainville.

• Diplomate isolé cherche possibilité pour participer à quelques parties de Diplomacy par correspondance uniquement. Thierry Carre, 16, rue de Rebais 77169 Boissy. Tél: 64 03 31 52.

• Pascal Ganderon cherche Christophe Mérit. Tél: 90 55 24 14. Cherche toute personne intéressée par la diffusion maison de jeux. Pascal Ganderon, 48, rue des Trembles, Plan de Clavel, 13330 Pélissanne.

• Vous êtes inventeur d'un jeu de société. Qu'il soit édité ou non, rejoignez-nous dans le cadre d'un groupement associatif d'échange d'informations. M. Radigois, 182, av. de Gairaut 06100 Nice.

• Artiste-peintre crée la vie sur vos figurines. Tél: 40 93 30 32. Xavier de Beauchesne, 2, rue François-Bruneau 44000 Nantes.

• Cherche toutes solutions, documentations, réponse et code de Bard's Tale 1, 2 et 3 ainsi que celles pour Ultima 5 et 4 écrire à: Yves Buttard, Le Memorial 38330 Saint-Ismier.

• Diplomacy par correspondance. Arnaud Chantraine, Rue des Brasseurs 19, 4000 Liège, Belgique.

• Jeux et environnement

"Le jeu peut être un vecteur pédagogique efficace lorsqu'il est utilisé dans les conditions adéquates. Il peut notamment favoriser l'approche d'un domaine de connaissances grâce aux notions qu'il permet de manipuler."

Ce texte est extrait des attendus de l'étude que vient de confier le ministère de l'Environnement à l'Association ADAJE et à une association d'écologistes sur "les jeux et la pédagogie de l'environnement".

L'objectif est de procéder à un recensement raisonné des jeux dont le thème principal ou l'un des thèmes annexes se rapporte à l'environnement. L'analyse des jeux recensés portera à la fois sur les plans informatif, pédagogique et ludique.

Ce recensement porte sur tous les jeux, qu'ils soient actuellement commercialisés, plus anciens, ou simplement inventions individuelles ou collectives. ADAJE en appelle à tous les collectionneurs ou inventeurs intéressés à apporter leur contribution au travail engagé, pour signaler les jeux de leur connaissance. Elle les remercie d'avance. ADAJE: 250, rue du Père-Prévost 34100 Montpellier.

LES BONNES OCCASES... VEND

• Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disquettes DDI + disquettes: 3 500 F. Vends DMG, PH, Monster Manual, Fiend Folio, Deities & Demigods, 100 F chaque, 400 F les 5. Tél: Bernard au (1) 48 60 24 61.

• Maléfices + modules + A la lisière de la nuit, 250 F. Tél: (1) 42 58 53 86.

• Okinawa, 90 F, Yom Kippur, 120 F (+ 20 F de port); "livres dont vous êtes le héros", 10 F chaque; Thalassa 70 F (+ 15 F de port). Nicolas Guillemain, 8, rue des Roseaux, 78340 Les Claye-sous-Bois. Tél: (1) 30 56 17 86.

• 50 livres dont vous êtes le héros, 13 F chaque + jeux AD&D, D&D, Féerie, Cthulhu, Légendes celtiques, L'Œil Noir (+ 18 modules)... Tél: (1) 47 02 51 06. Demander François.

• Diplomacy, jamais servi, 160 F. Tél: 62 35 91 31.

• Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + 25 jeux: 3 600 F, encore sous garantie, ou échange contre un Atari 520 ST couleur en bon état. Christophe Combes, 2, rue Eugène-Fau, 81100 Castres.

• Softs pour Atari ST, 150 F. Tél: (1) 42 58 53 86.

• Apple IIC, écran vert 126 K + souris, 10 heures d'utilisation, année 1984: 6 000 F. Thomas Cours, 3, rue Sleidan, 67000 Strasbourg.

• Wizball d'Océan pour CPC en disquette, 145 F. Jérémy Le Gall, 2, rue de la Fontaine Margot, 29200 Brest.

• nombreux jeux de rôle, de plateaux, wargames. Liste sur demande. Stéphane Bonin, Les Hauts Gonnets, 26390 Hauterives.

• C128D + moniteur 1901 + MPS 803 + 120 disquettes + nombreux livres: 6 500-7 000 F. Tél: (1) 30 21 01 64. Demander Patrice.

• compilations en cassettes pour Atari XL/XE. Vincent Crochet, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél: 60 11 69 91.

SOL

PAGES 52 ET 53

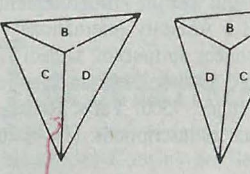
Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):

1a - 2c - 3b - 4a - 5a - 6c - 7c - 8b - 9a - 10a - 11b - 12b - 13c - 14b - 15c - 16a - 17a - 18c - 19c - 20c - 21b - 22b - 23a - 24c - 25c - 26b - 27a - 28c - 29a - 30a

PAGE 62

Tétraèdres (par Louis Thépault): Première collection:

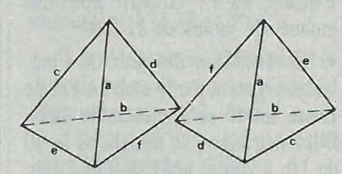
Pour un ensemble donné de quatre couleurs A,B,C,D servant au coloriage des quatre faces du tétraèdre, on peut toujours s'arranger pour que la face A constitue la base et que la face B soit placée en arrière. Il reste alors deux choix possibles pour placer les couleurs C et D (voir figure),



les deux tétraèdres ainsi obtenus étant différents. Avec six couleurs différentes, on peut former $C^4_6=15$ ensembles différents de quatre couleurs différentes, avec pour chacun d'eux, deux tétraèdres différents portant le total possible à $15\times2=30$ tétraèdres.

Deuxième collection:

Pour chaque tétraèdre, on peut toujours s'arranger pour que le bâtonnet de couleur a soit placé en avant. Ce bâtonnet a un seul bâtonnet qui lui est opposé, soit cinq possibilités de couples de bâtonnets opposés dont l'un est a: (a,b), (a,c), (a,d), (a,e), (a,f)

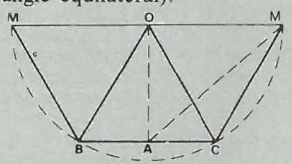


Pour chaque couple (a,x) de bâtonnets a et x opposés, il reste 4!=24 façons différentes de colorer les quatre autres bâtonnets au moyen des quatre autres couleurs. Mais attention! Les 24 tétraèdres ainsi obtenus ne sont pas tous différents. En effet, chacun d'eux est compté deux fois. Par exemple, les deux tétraèdres de la figure sont effectivement identiques. Chaque tétraèdre s'obtient à partir de l'autre par une rotation de 180° du bâtonnet a.

Pour chaque couple (a,x) de bâtonnets opposés, on compte 12 tétraèdres réalisables, soit pour les cinq couples (a,x) $12\times5=60$ tétraèdres.

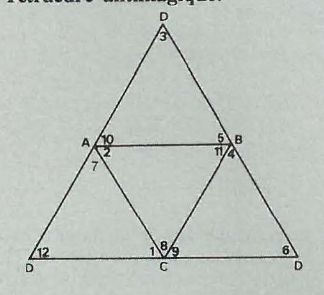
TIONS

L'araignée et la mouche:
La meilleure façon de résoudre ce problème est de déplier la partie visible du tétraèdre et de la développer dans le plan. Sa développée est formée de trois triangles équilatéraux inscrits dans un demi-cercle de centre O. Le plus court chemin d'un point à un autre étant la ligne droite, le chemin parcouru par l'araignée n'est autre que le segment AM, hypoténuse du triangle rectangle AOM dans lequel:
OM=30 cm (côté du tétraèdre)
$OA = 15\ cm \times \sqrt{3}$ (hauteur d'un triangle équilatéral).



Grâce à Pythagore, on sait que l'on a:
$AM = \sqrt{OA^2 + OM^2}$
$AM = 15\ cm\sqrt{7}$
$AM \simeq 39{,}7\ cm$
Il suffirait de replier la figure autour de OB et de OC de façon que les deux segments OM coïncident pour bien se rendre compte de la trajectoire AM que suivrait l'araignée.

Tétraèdre antimagique:



La somme des nombres de 1 à 12 est 78. Les valeurs numériques des quatre sommets, non consécutifs, sont donc 18, 19, 20 et 21. A partir de là, tout devient simple pour trouver une solution au problème. La figure de gauche nous donne l'une d'elles:
sommet D opposé à la face ABC, somme =21
sommet B opposé à la face ADC, somme =20
sommet A opposé à la face BCD, somme = 19
sommet C opposé à la face ABD, somme = 18

La coupe est pleine:
Si S est l'aire de la base de la pyramide formée par le mercure , celle de la base de la pyramide (eau + mercure) est 4S et celle de la base de la pyramide (huile + eau + mercure) est 9S.
Le volume d'une pyramide est égal au produit de l'aire de sa base par le tiers de la hauteur tombant sur cette base. Si h est la hauteur de chaque liquide dans le récipient, on a:
volume de mercure $S \times h/3$
poids de mercure $1/3\ Sh \times 13{,}6 = 4{,}533\ Sh$
volume (eau + mercure) $4S \times 2h/3 = 8/3\ Sh$
volume d'eau $8/3\ Sh - Sh/3 = 7\ Sh/3$
poids de l'eau $= 2{,}333\ Sh$
volume (huile + eau + mercure) $= 9S \times 3h/3 = 27Sh/3$
volume de l'huile $27\ Sh/3 - 8Sh/3 = 19Sh/3$
poids de l'huile $19\ Sh/3 \times 0{,}8 = 5{,}067\ Sh$
Eh oui! Le liquide le plus utilisé en poids est l'huile. L'avez-vous deviné? Que les physiciens purs nous pardonnent ici si nous avons volontairement assimilé la masse au poids.

Les tas de billes:

Sans chercher à retrouver la formule qui donne le nombre N de billes d'une pyramide tétraédrique en fonction du nombre n d'étages
$N = 1/6\ n(n+1)(n+2)$
on peut résoudre ce problème de la manière suivante. On construit un tableau à 3 rangées, la première étant remplie par les nombres successifs: 1, 2, 3, 4... et la première colonne par des 1.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136
1	4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816

Puis on complète les rangées à partir de la gauche, chaque nombre à inscrire dans une case étant la somme de celui qui le précède dans la rangée et de celui qui le précède dans la colonne. Exemple: 55 = 45+10, 364 = 286+78
Les nombres de la troisième rangée constituent alors la suite des nombres de billes qui permettent de réaliser au moyen de ces billes une pyramide tétraédrique. Le problème consiste alors à trouver dans cette troisième rangée, le plus petit nombre égal à la somme de deux autres nombres contenus dans cette rangée. La solution est obtenue avec 680 égal à la somme 560+120. La plus petite pyramide tétraédrique de billes pouvant être réorganisées en deux autres pyramides tétraédriques est donc d'ordre 15, et les deux autres pyramides sont respectivement d'ordre 14 et d'ordre 8.
PS: A noter que les billes des pyramides d'ordre 4, 5 et 9 pourraient être réorganisées en une seule pyramide d'ordre 10.

SOLUTIONS

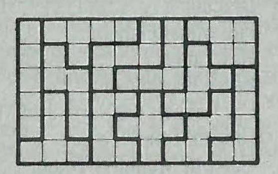
PAGES 80 ET 81

Récréation (par Bernard Myers):
1.
A=5; B=4; C=3; D=2.
Il y a 3 boules soit dans C, soit dans B (5). Donc A ne contient pas 3 boules et B+C+D contiennent 9 boules (3). B contient au moins 4 boules (4). Donc c'est C qui contient 3 boules et C+D en contiennent 6. D contient moins de 6 boules, donc au moins 2 (1). Donc B=4, D=2 et A=5 (2).
2.

R O	B	E
A	B U	S
C U	I	T
E S	S	E

S I	E	N
O N	D	E
U N	I	E
S E	T	S

3.
D'autres solutions sont possibles.



(Il s'agissait de placer les 12 pentaminos différents dans une grille 6×10, ce que savent faire nos fidèles lecteurs depuis le numéro 6.)

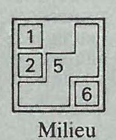
4.
16 et 5/8 (ou 16,625). Le problème était autrement plus corsé pour les Egyptiens qui ne disposaient pas de l'algèbre: x+1/7x=19

5.
"Le service du chiffre est fier de vous"
Chaque lettre du message est désignée dans la grille par deux lettres qui l'entourent. Ainsi la lettre E peut être désignée par MA ou CR.

6.
2,40m×1,8m=4,32m²
Soit x le nombre de carreaux en longueur, y le nombre en largeur. Le nombre total est xy. Le nombre de carreaux noirs est 2x+2y−4. On a xy=4x+4y−8 qui peut s'écrire (x−4)(y−4)=8. On a donc x−4=8 et y−4=1 ou x−4=4 et y−4=2 ou x=12, y=5 ou x=8, y=6. Dans le premier cas, la surface serait de : 12×0,3×5×0,3=5,40m², ce qui est trop. La longueur est donc 8×0,3=2,4m, la largeur 6×0,3=1,8 et la surface 2,4×1,8=4,32m².

7.
∗=8
(7×8)+(2×8)=72
2(8+27)+7=77
(8×8)−27−8−2=27
(8+8+72)/(8/2)=22

8.
Tous les assemblages sauf le numéro 4.



Haut — Bas — Milieu

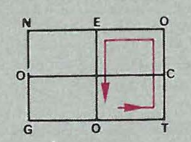
9.
OG. Et la liste comprendrait alors les noms (désordonnés) de tous nos grands classiques.
10.
Albert et Paula.
11.
1: lait; 3:café; 2, 4, 5 et 6: café au lait.
12.
L=18, U=27, D=13, O=34 et L+2O=86.
13.
77 points. Chaque carte compte pour sa valeur multipliée par 2 à ♣, par 3 à ♦, par 4 à ♥ et par 5 à ♠.

PAGES 82 A 86

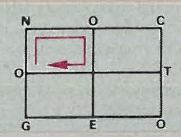
Les as de la cambriole (par Renlô Sublett) :
- le buffet de l'école Boulle : 12 000
- la commode Louis XV : 15 000
- la table en marqueterie : 8 000
- la bergère Louis-Philippe : 10 000
- le Rembrandt : 22 000
- le Corot : est un très beau faux ! Vous en tirerez 1d6 × 1 500
- le Lautrec : 15 000
- le Van Gogh : 20 000
- la coiffeuse en marbre : 5 000
- les tables de nuit : 4 000
- le grand miroir : 2 500

PAGE 88

Taquineries (par Louis Thépault):
L'octogone taquin:
La suite des diagrammes ci-après nous montre comment arriver à la configuration finale.



1. Configuration de départ



2.

3.

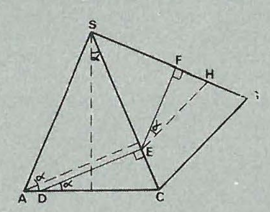
4.

5. Configuration finale

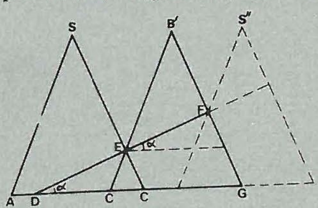
Passage de 1 à 2: 6 déplacements
Passage de 2 à 3: 4 déplacements
Passage de 3 à 4: 3 déplacements
Passage de 4 à 5: 5 déplacements
soit un total de 18 déplacements

Les dés jumeaux:
Il s'agit des dés C et H.

Les araignées de Pentagonie:
Quel que soit le point de départ de l'araignée à la base de la pyramide, le chemin parcouru pour atteindre le sommet aura toujours la même longueur. Nous allons le démontrer.
Déplions les deux premiers triangles traversés par l'araignée. Ils ont l'allure représentée par la première figure. L'angle α = EDC



se retrouve sur le deuxième triangle, si EH est la parallèle à CG. Faisons maintenant pivoter le triangle SCG autour de E de manière que CG soit dans le prolongement de AC. Le parcours EF se retrouve alors dans le prolongement du parcours DE. D, E et F sont alignés. En opérant de même avec les segments suivants parcourus sur les faces successives, on obtient une suite de triangles isocèles de plus en plus rapprochés, les segments parcourus



par l'araignée mis bout à bout constituant une ligne droite formant un angle α avec le côté de départ du pentagone. Lorsque l'araignée atteindra le sommet S, la distance parcourue sera telle que l'on a:
tg = longueur de l'arête/d (1)

L'angle α est aussi le demi-angle au sommet de chaque face triangulaire. On a:

$\sin\alpha = 20/80 = 1/4$ et $\cos\alpha = \sqrt{15}/4$ et $tg\alpha = \sqrt{15}/15$
De (1), on déduit:
$d = 80m \times 15\sqrt{15} = 80m\sqrt{15}$

d = 309,83m, d≃ 310m (indépendante du point de départ).

PAGES 90 ET 91

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:

	M		L		S		D	
M	A	R	I	N	A	G	E	S
	N	■	M	■	B	■	M	
S	I	N	O	L	O	G	U	E
	F	■	N	■	T	■	T	
P	E	R	I	H	E	L	I	E
	S	■	E	■	R	■	S	
E	T	E	R	N	I	S	E	R
	E		E		E		R	

Les cousins:
- BALE, CALE, GALE, HALE, JALE, KALE, MALE, PALE, RALE, SALE, TALE, WALE
- MAFE, MAGE, MAIE, MAJE, MALE, MARE, MATE, MAYE, MAZE
- ADOBE, AROBE
- LUPIN, LUSIN, LUTIN, LUZIN
- BULL, BULB
- CIVE, DIVE, LIVE, PIVE, RIVE, VIVE
- DECA, DECI, DECO, DECU
- IMIDE, IMINE, IMITE
- FARD, FARE, FARO, FARS, FART
- FLOC, FLOP, FLOT, FLOU

Du coq à l'âne:
- MELO, MELE, MILE, FILE, FILM
- GROIN, GRAIN, TRAIN, TRAIE, TRUIE
- SERIN, SERIE, PERIE, PERLE, MERLE
- MELON, MELOE, MELEE, FELEE, FILEE, FIGEE, FIGUE
- LONG, TONG, TONS, TINS, LINS, LIES, LIEN, BIEN, BIEF, BREF

Les anagammes:
- STOUPAS + P = SUPPOSAT
+ E = SOUPATES, SOUPESAT
+ N = POUSSANT
+ I = POUSSAIT, POUTSAIS, ASSOUPIT
+ L = POSTULAS

- TROUVAS + N = OUVRANTS, VAUTRONS
+ I = TROUVAIS, VOITURAS
+ A = SAVOURAT
+ U = VAUTOURS
+ L = SURVOLAT, SURVOLTA
+ E = OUVRATES, VOUTERAS

Les anaphrases:
- SURPASSE, PASSEURS
- ŒUVRANT, NOVATEUR
- MONNAYE, ANONYME
- TEQUILA, QUALITE
- CONTROLA, COLORANT

Mini-tirages
GONE, AREU, VIOC, DICO, YOUP, MIRO, SNIF, NAZE, PEUH, PALU

Jarnac!
La filière:
USE, SUIE, ISSUE, ESSIEU, ESSUIES, REUSSIES, MESSIEURS

Les solitaires:
TRIMARANS, GRENADIER, REPETITIF, FRICOTAGE, LARVAIRES, VERETILLE, PROMENANT

PAGE 95

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :

	A	B	C	D	E
A	9	5	6	9	1
B	8	3	4	■	1
C	5	5	■	9	7
D	1	5	2	5	1
E	6	■	5	7	6

	A	B	C	D	E	F
A	1	4	8	8	7	7
B	1	6	■	6	7	8
C	1	2	9	■	7	4
D	1	4	4	4	■	9
E	3	■	5	2	2	7
F	7	7	9	3	5	6

PAGES 106 ET 107

Echecs :

1. Les menaces de mat vont servir à prendre les pions : 1. Tc7+!, Rg8! (ou 1. ...Rh6 ; 2. Tc2! qui menace à la fois 3. Th2 mat et 3. T×b2, ou encore 1. ...Rh8 ; 2. Tb7!, a3 ; 3. Rg6! et le mat ne tarde pas) 2. Tg7+!, Rh8 (2. ...Rf8 ; 3. Tb7! capturant b2 à cause de la menace 4. Tb8 mat) 3. Tb7!, a3 ; 4. Rg6! et le Roi noir se fait mater.
(Étude de Horwitz et Kling).
2. 1. h6!, Rf6 (sur 1. ...Tf8 ; 2. h7!, Th8 — non 2. ...Rf6 ; 3. Tf1+ et 4. T×f8 — 3. Rg5! et le Roi vient en g7) 2. h7!, Rg7 ; 3. h8 =D+! (la pique annoncée) R×h8 ; 4. Rg4+! et 5. R×f5.
(Étude de Selesniev).
3. 1. Rf4! (dégageant la colonne g et menaçant 2. Tg8+ puis 3. a8 =D) Rf2! (le Roi se cache derrière son homologue pour éviter les échecs de la Tour blanche. L'échec en a4 ne donne rien de bon puisque le Roi blanc se rapproche de la Tour noire et quand les échecs s'arrêteront, c'est la Tour blanche qui assènera l'échec décisif) 2. Re4, Re2 ; 3. Rd4, Rd2 ; 4. Rc5!, Rc3 (4. ...Tc1+ ; 5. Rb4!, Tb1+ ; 6. Ra3, Ta1+ ; 7. Rb2, Ta6 ; 8. Td8+! etc.) ; 5. Tc8!!, T×a7 ; 6. Rb6+! et 7. R×a7
(Étude de Troitsky).
4. Non pas 1. c8 = D? à cause de 1. ...Tc4+!! ; 2. D×c4 pat, mais : 1. c8= T!!, Ta4 (forcé, pour parer 2. Ta8) 2. Rb3!! et les Noirs sont impuissants face aux deux menaces 3. Tc1 mat et 3. R×a4.
(Étude de Saavedra).
5. 1. b7, Ta7 (clouant le pion et semblant devoir s'en saisir...) 2. Te1+!, Rd8 ; 3. Te7!!, R×e7 (il n'y a rien d'autre) 4. b8=D, etc.
(Étude de Fritz).
6. 1; b7!, Th2+ (car 1. ...Th8 se heurtait à 2. Tc2+ puis 3. Tc8) 2. Re3, Th3+ ; 3. Re4, Tb3 (au moment où ils se croient sauvés, les Noirs ont une désagréable surprise) 4. Tc2+! et le dilemme est cruel : aller en b4 ou b5 intercepter l'action de la Tour et laisser le pion blanc se transformer en Dame, ou couvrir en c3 avec la Tour, ce qui a le même effet.
(Étude de Rinck).
7. 1. Tg5, h3 (1. ...b4+ ramène à la suite du texte) ; 2. Tg4+! (un échec étrange, mais dont l'idée, diabolique, apparaît dans les coups suivants) b4+ ; 3. Rc4, h2 (3. ...b3? ; 4. Rc5 mat) 4. Tg3!!, g1= D (il n'y a plus rien à faire) 5. Ta3+!!, b×a3 ; 6. b3 mat.
(Étude de Prokes).
8. 1. Tg7!, Rc2 (envisagent 2. ...Ta1 et la nullité) 2. Tg2+, Rb3 ; 3. Ta2! (superbe interception de la colonne a) R×a2 ; 4. a7, etc.
(Étude de Rinck).
9. 1. g7!, Tg6 ; 2. Ta1! (ainsi toutes les prises sont empêchées, par exemple 2. ...T×g7? ; 3. Ta7+ et 4. T×g7. D'autre part les Blancs menacent 3. Ta8! ce qui explique le coup des Noirs) Rb8 ; 3. c7+!, R×c7 (les autres coups de Roi ont la même réplique) 4. Ta8!, T×g7 ; 5. Ta7+ et la Tour blanche capture son homologue.
(Étude de Prokes).
10. L'idée simpliste 1. c7, Th8 ; 2. Re7 ne marche pas car les Noirs donneront leur Tour contre le pion blanc et le Roi blanc sera trop loin pour empêcher que la Tour blanche n'ait également à se sacrifier contre le pion noir bien accompagné par son Roi. Il faut donc être plus subtil : 1. Rg5!, Rh3 (ou 1. ...Th8 ; 2. Ta3+, Rf2 ; 3. R×g4 et les Blancs gagnent finalement car le Roi noir est hors jeu ; ou encore 1. ...Th1 ; 2. Tc2, Rf3 ; 3. Tc3+!, Re4 ; 4. c7, Th8 ; 5. c8 =D, T×c8 ; 6. T×c8, g3 ; 7. Rh4, g2 ; 8. Tg8, Rf3 ; 9. Rh3 et le pion tombe) 2. Th2+!!, R×h2 ; 3. R×h4, g3 ; 4. c7, g2 ; 5. c8= D, g1 = D ; 6. Dh3 mat. Surprenant.
(Étude de Fritz).
11. 1. Td8!, T×h3+ (sur 1. ...R×c7 les Blancs jouent 2. Td3! et gardent deux pions de plus, aboutissant à un gain tech-

SOLUTIONS

nique) 2. Td3!!, T×d3+ (sur un autre coup de Tour, 3. Tc3! serait décisif) 3. Rc2! (3. Rc4?, Td1 ; 4. c8=D, Tc1+ et 5. ...T×c8) Td6! (envisageant 4. c8=D, Tc6+ ; 5. D×c6, R×c6 ; 6. Rc3, Rc5! et les Noirs ont, avec l'opposition, la nullité assurée) 4. c8=C+!! (un coup fabuleux à nouveau dont le but est d'amener une finale de pions où le Roi blanc pourra, cette fois, faire passer le pion) Rc7 ; 5. C×d6, R×d6 ; 6. Rb3!, Rc5 ; 7. Ra4, Rb6 ; 8. Rb4! et les Blancs gagnent (voir les rubriques consacrées aux finales de pions).
(Étude de Kok).

12. 1. d5, Ta8 ; 2. d6, Rf7 ; 3. d7, Re7 ; 4. a6!, Rd8 ; 5. Td6! (immobilisant le Roi noir ; si 5. ...Rc7 ; 6. d8=D+, T×d8 ; 7. T×d8, R×d8 ; 8. a7! et le pion fait Dame) Tb8 (5. ...Ta7 était impossible à cause de 6. T×g6!, T×d7 ; 7. Tg8+, Rc7 ; 8. a7!) ; 6. Rg3 (avec l'intention d'aller capturer g6 puis de venir en e6) Tb4 (seule tentative valable) 7. a7!, Ta4 ; 8. T×g6!, R×d7 (8. ...T×a7 ; 9. Tg8+, R×d7 ; 10. Tg7+ et 11. T×a7) ; 9. Tg8!, T×a7 ; 10. Tg7+;, Rc6 ; 11. T×a7, etc.
(Étude de Gabor).

13. 1. e6!!, f×e6 ; 2. Rc6!!, a6 (et non 2. ...Ta6+? à cause de 3. Rc7! et le mat par Th8 n'est plus parable) 3. Th8+, Ra7 ; 4. Th7+!, Ra8 (ou 4. ...Rb8 ; 5. Rb6, Tb5+ ; 6. R×a6 et la Tour noire est en cage !) 5. Rb6, Tb5+ ; 6. R×a6, Tb8 (pour sauver la Tour mais... pas le Roi !) 7. Ta7 mat.
(Étude de Herbstmann).

14. 1. Tb7+! (repoussant le Roi qui ne peut aller sur la colonne c sous peine d'échange de Tours et de promotion immédiate du pion g6) Ra3 ; 2. g7, Tg1 ; 3. T×c7 (avec la menace 4. Tc3+ puis 5. Tg3) Rb4! (mieux que 3. ...Rb2 qui se heurtait à 4. Te7!, Rc1 — quoi d'autre ? — 5. Te1+!, T×e1 ; 6. g8 =D) 4. Rh4, Tg5 (il faut absolument empêcher le Roi blanc d'aller aider son pion en h7) 5. Te7 (menaçant 6. Te4+ puis 7. Tg4) Rc5 ; 6. Te5+!! (aux 1000 Bornes on appelle ça un « coup fourré » !) Rd6 (6. ...f×e5 ; 7. R×g5 ou 6. ...T×e5 ; 7. g8=D ne sauvent rien non plus) 7. T×g5, f×g5+ ; 8. R×g5 puis 9. g8=D).
(Étude de Eisenstadt).

15. On va repousser petit à petit le Roi noir sur la deuxième rangée, qui s'avèrera fatale : 1. Rb8, Tb2+ (seul moyen de ne pas devoir donner la Tour contre le pion) 2. Ra8, Tc2 ; 3. Tf6+!, Ra5 (3. ...Rb5? ; 4. Rb7 et la Tour noire n'a pas d'échec) 4. Rb7, Tb2+ ; 5. Ra7, Tc2 (toujours forcé. La même manœuvre va se répéter) 6. Tf5+, Ra4 ; 7. Rb7, Tb2+ ; 8. Ra6, Tc2 ; 9. Tf4+, Ra3 ; 10. Rb6 (avec l'idée 11. T×f2) Tb2+ ; 11. Ra5, Tc2 ; 12. Tf3+, Ra2 ; 13. T×f2!, T×f2 ; 14. c8=D, etc.
(Étude de Lasker).

PAGES 108 ET 109

Scrabble:

Les Benjamins:
- avec RAPASSE, on peut faire: ATTRAPASSE, ESTRAPASSE
- avec NETTE, on peut faire: BANNETTE, BONNETTE, BRUNETTE, CANNETTE, CORNETTE, EPINETTE, JAUNETTE, JEUNETTE, NONNETTE, RAINETTE, REINETTE, SONNETTE, VEINETTE, VIGNETTE
- avec HANTE, on peut faire: ENCHANTE, FICHANTE, MECHANTE
- avec FRAIS, on peut faire: COFFRAIS, GAUFRAIS, SOUFFRAIS

Pentatop:
1. LANIERS en H4 pour 66 points
2. CA(C)AOUIS en 5E pour 86 points
3. MESUSANT en L1 pour 74 points (MUASSENT, même score)
4. CLUBISTE en E5 pour 74 points
5. REDUCTASE en 8G pour 86 points

Le coin du stratège:
Plusieurs coups paraissent tentants: KA en G9 pour 44 points, KALES en 6F pour 41 points, ou KAS en 6B pour 40 points; mais ces coups ne ferment pas grand-chose (KAS ouvre même dangereusement OKAS et SKAS sur le triple) et laissent un reliquat médiocre: EEHV ou EEHVS.
Un coup moins cher semble supérieur: HAVE en G5 pour 29 points; on ferme quelques places, mais surtout, on se donne toutes les chances de jouer ensuite un coup magnifique: DESK en F3 pour 84 points!...
Si, par malheur, un adversaire inspiré bloque cette possibilité (ce qu'il ne peut faire qu'en réalisant un nombre de points faible) on a, au pire, l'assurance de réaliser 36 points avec SAKE en 9G.

PAGES 110 ET 111

Dames:

1. 1. ...(46-14!) les blancs abandonnent
Boufinski-Virny, 16e ronde

2. 1. 37-31 (26×17); 2. 39-33 (21×32); 3. 33×22 (B+)
Schwarzman-Moguilianski, 17e ronde

3. 1. ...(14-20); 2. 25×23 (18×16); 3. 30×8 (12×3); 4. 41-37 (16-21); 5. 37-32 (15-20); 6. 35-30 (7-12); 7. 28-23 (3-9); 8. 23-19 (9-13); 9. 19×8 (12×3); 10. 32-28 (21-27); 11. 28-23 (27-32); 12. 23-18 (20-25); 13. 30-24 (32-37) (N+)
Presman-Tchizov, 1re ronde

4. 1. ...(17-21)!; 2. 27-22 **a)** (13-19); 3. 24×13 (9×27); 4. 28-22 (27×18); 5. 23×3 (21-27); 6. 3×20 (15×33); 7. 43-38 (27-31); 8. 38×29 **b)** (31-36); 9. 29-24 (26-31); 10. 37×26 (36-41); 11. 34-29 (25-30); 12. 24-20 (N+)
a) 2. 37-32 (13-19); 3. 24×13 (9×18); 4. 23×3 (2-7); 5. 3×20 (15×31) (N+)
b) les blancs ont récupéré leur pion mais le débordement à dame qui suit est inévitable
Presman-Mitchanski, 6e ronde

5. 1. ...(19-24) **a)** 2. 39-34 **b)** (24-29); 3. 34×23 **c)** (18×38); 4. 26-21 (17×37); 5. 28×8 (9-13); 6. 8×19 (37-41); 7. 19-13 (41-46); 8. 13-9 **d) e)** (46-14) (N+)
a) les noirs menacent 2. ...(18-23); 3. 28×30 (25×43) (N+)
b) le seul qui pare la menace précitée. Sur 2. 26-21 (17×37); 3. 28×8 (9-13); 4. 8×30 (29×43) (N+) **c)** 3. 33×24 (22×33) et les noirs passent à dame le pion noir 33
d) 8. ...(13-8); 9. 46-28 (8-3); 10. 28×50 et (N+) par passage à dame du pion 38
e) 8. 44-39 (38-42); 9. 13-8 (46-28); 10. 8-3 (28×50); 11. 3-14 (50-6) (N+)
Boufinski-Virny, 16e ronde

6. 1. 36-31 (26×37); 2. 24-20 (15×24); 3. 48-42 (37×48); 4. 9-25 (48×30); 5. 25×20 (B+)
Schwarzman-Koïvman, 7e ronde.

7. 1. ...(22-27); 2. 31×11 (14-19); 3. 26×8 (19×50); 4. 8×19 (50×6); 5. 29-23 (18×40); 6. 35×44 (20×29); 7. 19-13 (6×50); 8. 13-8 (25×34); 9. 8-3 (34-40) (N+)
Boufinski-Tehoulkov, 12e ronde

8. 1. ...(23-28)!; 2. 32×23 (19×28) **a)** 3. 38-33 (14-19)!; 4. 25×32 (27×49); 5. 29-24 **b)** (49-43); 6. 39×48 (22-27); 7. 31×22 (17×19); 8. 26×17 (11×22) (N+)
a) les noirs menacent de 3. ...(28-33); 4. 39×28 (22×42) (N+)
b) 5. 46-41 (49-35); 6. 41-37 (35-19) (N+)
Tchoulkov-Valnéris, 13e ronde

9. 1. ...(18-22); 2. 27×18 (19-23); 3. 28×19 (24×22); 4. 33×24 **a)** (30×19); 5. 40×29 (22-27); 6. 31×22 (17×48); 7. 26×17 (11×22) (N+)
a) 4. 35×24 (29×20); 5. 40×29 (22-27); 6. 31×22 (17×48); 7. 26×17 (11×22) (N+)
Verchovitch-Valnéris, 7e ronde

10. 1. 42-37 (20-24) **a) b)** 2. 47-41 (36×47); 3. 34-30 (47×50); 4. 30×17 (50×11); 5. 16×7 (B+)
a) 1. ...(13-19); 2. 34-29 (23×34); 3. 16-11 (6×17); 4. 37-31 (36×27); 5. 32×25 (B+)
b) 1. ...(20-25); 2. 37-31 (36×27); 3. 32×21 (22-28); 4. 21-17 (13-19); 5. 16-11 (18-22); 6. 44-39 (19-24) **d) c)** 7. 38-32 (28×37); 8. 17×30 (6×17); 9. 30-24 (17-22); 10. 24-19 (22-27); 11. 19-14 (27-31); 12. 14-10 (31-36); 13. 10-5 (36-41); 14. 47×36 (37-42); 15. 5-37 (42×31) 16. 36×27 (B+)
c) 6. ...(25-30); 7. 34×25 (23-29); 8. 25-20 (28-33); 9. 39×28 (22×42); 10. 47×38 (29-34); 11. 11-7 (34-40); 12. 7-2 (19-23); 13. 2-35 (40-45); 14. 35-44 (B+)
d) 6. ...(22-27); 7. 38-33! (19-24); 8. 33×31 (24-29); 9. 11-7 (29×40); 10. 7-1 (40-45); 11. 1×29 (45-50); 12. 29-33 (50-45) (B+) par supériorité numérique
Baliakine-Valnéris, 17e ronde

11. 1. ...(9-13); 2. 38-32 **a)** (17-21); 3. 43-38 **b)** (13-19); 4. 31-26 (22×31); 5. 26×37 **c)** (21-27); 6. 32×21 (16×27); 7. 37-32 (27-31); 8. 32-27 (31×22); 9. 38-32 (22-28); 10. 33×13 (19×8); 11. 32-27 (23-28); 12. 27-21 **d)** (8-12) les blancs abandonnent
a) 2. 31-26 (22×31); 3. 26×37 (17-22); 4. 37-32 (22-27); 5. 32×21 (16×27) (N+)
b) 3. 31-26 (22×31); 4. 26×37 (21-27); 5. 32×21 (16×27); 5. 43-38 (13-19) avec retour à la variante principale
c) 5. 26×17 (31-37); 6. 32×41 (18-22); 7. 17×28 (23×43); 8. 39×48 (30×28) (N+)
d) 12. 39-33 (28×39); 13. 34×43 (30-34); 14. 27-21 (8-12); 15. 43-38 (34-39); 16. 38-32 (39-44); 17. 32-28 (44-49); 18. 21-16 (49-44) (N+)
Bezwerchenko-Traitelovitch, 13e ronde

12. 1. ...(20-25)!; 2. 29×20 (15×24)!; 3. 45-40 **a)** (18-23); 4. 38-32 **b) c)** (12-18); 5. 37-31 **d) e)** (18-22); 6. 31-26 (16-21); 7. 40-34 **f)** (13-18) **g)** 8. 34-30 **h)** (25×34); 9. 39×30 (23-29); 10. 43-39i (29×27); 11. 39-34 (22×33); 12. 34-29 (19-23)! 13. 30×39 (27-32); 14. 39-33 (21-27)j; 15. 29-24 (32-37); 16. 24-20 (37-41); 17. 33-28 **l)** (41-46); 18. 28-22 (17×28); 19. 26-21 **m)** (27×16); 20. 20-14 (28-33); 21. 14-9 (33-39); 22. 9-4 (18-23); 23. 35-30 (39-43); 24. 30-24 (43-48); 25. 4-15 (48-26); 26. 15-4 (26-8); 27. 24-20 (8-3) (26-8); 28. 20-15 (23-29) (N+)
a) 3. 38-32 (18-22) menace 4. ...(24-29), 4. 28-23 (19×28) 5. 32×23 (13-18) (N+)
b) 4. 28-22 (17×28); 5. 33×22 (12-18); 6. 22-17 (18-22); 7. 17×28 (23×41) (N+)
c) 4. 37-31 (23×32); 5. 38×27 (17-21); 6. 28-22 (21-27) (N+1)
d) 5. 39-34 ou 5. 40-34 (23-29); 6. 34×21 16×49 (N+) e): 5. 43-38 (17-21!) avec 6. ...(21-27!) (N+)
f) 7. 39-34 (24-30)!; 8. 35×24 (19×48); 9. 28×8 (22-27); 10. 33×11 (48-30)! 11. 26×17 (30×35) (N+)
g) 7. ...(24-29); 8. 33×24 (22×44); 9. 43-39 (19×30); 10. 35×24 (44×33) 11. 34-30 (25×34); 12. 24-20 (33-39); 13. 20-14 (39-44); 14. 14-10 (44-50) gagne également
h) 8. 43-38 (22-27 (N+)
i) 10. 43-38 (22-27)!; 11. 30-25 (29-34)! (N+)
j) 14. 29-24 (32-37); 15. 24-20 (37-41); 16. 20-14 (41-46); 17. 14-9

(17-22); 18. 26×28 (46×3) (N+)
k) 15. 35-30 (32-37); 16. 33-28 (37-41); 17. 28-23 (41-46); 18. 23×32 (46×25) (N+)
l): 17. 20-14 (41-46); 18. 14-9 (27-31); 19. 26×37 (46×3) (N+)
m) 19. 20-14 (28-33); 20. 14-9 (27-31); 21. 26×37 (46×3) (N+)
Koïvman-Bezwerchenko, 10e ronde

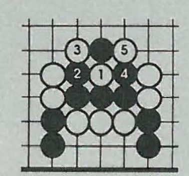
PAGES 112 ET 113

Bridge :

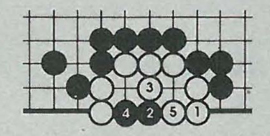
1. 2♠, le fit en 5-2 est préférable à 4-3.
2. Passe, vous revenez dans la première couleur de l'ouvreur si la différence de votre nombre de cartes dans la deuxième couleur et la première est inférieure à deux.
3. 4♦, la deuxième enchère de votre partenaire réévalue considérablement votre main. Avec votre partenaire favori ou avec un expert, vous pouvez déclarer 3♥ qui montre le soutien à ♦ et un contrôle à ♥.
4. 2SA, convention Truscott.
5. 3♠ en barrage.
6. Surcontre suivi au deuxième tour d'un soutien au palier de deux.
7. 2SA, relais faible, le partenaire doit revenir dans sa première couleur.
8. 3♣, enchère 100 % forcing, l'ouvreur continue à se décrire.
9. 2SA, relais faible ; sur la rectification à 3♣ de votre partenaire vous déclarerez 3♠. L'enchère directe de 3♠ montre une main plus forte.
10. En mettant une petite carte du mort, vous aurez 75 % de chance de réaliser deux levées.
11. Il faut mettre une petite carte en Nord, vous aurez 75 % de chance de réaliser toutes les levées. Seule la combinaison Dame 10 en Est vous est défavorable.
12. En défense contre le contrat de 4♥ chez les adversaires qui gagne, vous devez essayer de gagner sans chercher de surlevées (d'autant plus que sur l'entame ♥ vous n'aviez plus de possibilités de gain). Si les atouts sont bien répartis, vous ne pouvez pas perdre (on perd au maximum deux atouts et l'As ♣) ; il faut essayer de se prémunir contre les atouts 4-1. Si le Roi est quatrième en Est, vous ne pouvez gagner qu'avec une faute de flanc. Prenez l'entame (singleton affiché) avec l'As en main pour garder une remontée au mort si les adversaires laissent passer deux fois à ♣, et tirez As ♠ puis Dame ♠ (cette ligne est meilleure que celle qui consiste à rester au mort par le Roi ♦ et à tenter l'impasse ♠). Cette donne a été jouée lors du championnat de Paris 88, et le Roi de ♠ était sec en Est.
13. L'As ♦ est affiché en Ouest pour justifier son intervention. Prenez l'entame et encaissez vos quatre ♣ et vos trois ♥ maîtres. Si Ouest défausse deux ♦, il suffit de jouer un petit ♦. Si Ouest défausse un ♦ et un ♠, redonnez-lui la main à ♣ pour qu'il vous livre le Roi ♦.
14. Les rentrées du mort vous permettront de manœuvrer les ♣. Jouez petit ♣ pour le 8 et petit ♣ pour le 10, en espérant As-Valet ou As-Dame en Ouest.
15. Tirez As et Roi ♠, puis Roi Dame ♥, revenez en main en coupant un ♣. Jouez un petit ♥ que l'on coupe au mort. Si les ♥ sont 3-3, pas de problème, et s'ils sont 4-2, vous avez pris la chance supplémentaire que le dernier atout soit dans la main des quatre ♥.
16. As ♣ suivi de votre plus petit ♣. Les adversaires ont au moins huit cartes à ♣, votre partenaire est donc singleton. En rejouant votre plus petite carte à ♣, vous lui demandez de revenir dans la plus petite des deux couleurs restantes (hors atout) c'est-à-dire ♦, ce qui vous permettra de rejouer ♣ pour la levée de chute.
17. 8 ♠, ne vous laissez pas tenter par vos ♥ ; sur cette séquence votre partenaire vous demande instamment d'entamer ♠.
18. 10 ♦, il faut faire sauter la seule remontée du mort tant que vous avez l'arrêt ♣
19. 10 ♦, montrer la parité des ♦ n'a aucun intérêt avec un singleton au mort, il faut en profiter pour faire un appel préférentiel ; le 10 ♦ est donc un appel ♥.

PAGES 114 ET 115

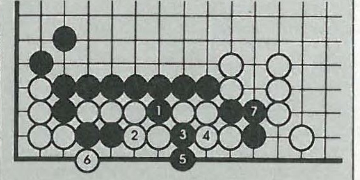
Go:



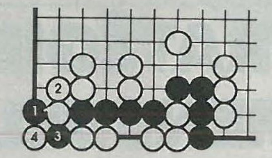
1: Oui. Le point vital est en 1. Noir ne peut pas s'échapper.



2: Oui. Avec 1 il obtient la forme du peigne, classiquement vivante, comme le montre la séquence de 2 à 5, ou toute autre.

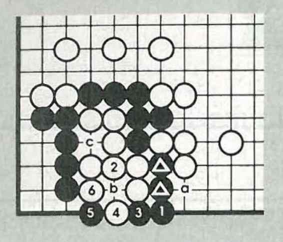


3: Oui. Il peut dévaster le bord. L'astuce est la descente en 5. Blanc ne peut pas approcher et perd des plumes.

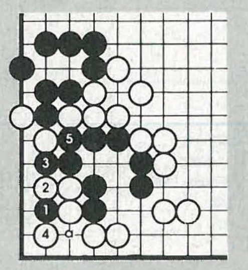


4: Oui. Par Ko. Noir crée un Ko dans le coin avec 1 et 3. Si noir 1 en 2, la réponse (bizarre) de blanc en 4, tue.

SOLUTIONS



5: Oui. La solution est d'augmenter les libertés des pierres △ La réponse courageuse pour blanc est de connecter en 2. Après 6, il y a Ko. Blanc peut partager en jouant 2 en a, noir 4, blanc 3, noir 2, blanc b, noir c.



6: Oui. Le Tesuji en 1 le sauve; 3 menace **a**; si blanc joue 2 en 5, noir **a** et vit. Si blanc joue 2 en **a**, noir 5, blanc 3, noir 2 capture.

PAGE 116

Tarot :

1. La défausse de la Dame de ♠, dans une couleur où le preneur a trouvé le Roi au Chien, est un appel significatif permettant la détection d'un Roi sec. Cette défausse « contre nature » est un cas d'exception qui doit éveiller l'attention de vos partenaires.

2. La défausse du Roi de ♥, aussi dangereuse soit-elle, reste le meilleur moyen d'indiquer à la défense la deuxième coupe du déclarant. Le Cavalier de ♥ serait une carte ambiguë et il ne s'agit pas de perdre un temps. Seule la Dame de ♣ constitue une tenue réaliste.

3. La défense doit se sentir confortée dans son plan de jeu et doit savoir immédiatement que la deuxième longue du preneur ne représente pas un réel danger. Munie de cette précieuse information, elle poursuit le flanc atout pour préserver ses points à ♦ et à ♣.

4. Vous défaussez le Cavalier de ♦, car vous devez donner la priorité aux honneurs vulnérables indépendamment de leur valeur respective. De plus, la défense sait que le Roi de ♣ est une carte à protéger, tandis qu'elle ignore la présence dans le jeu de ce Cavalier.

5. Heureusement, vous êtes perspicace ! Pourquoi Nord a-t-il joué le 16 d'atout et non le 18 ? Tout simplement pour « éclairer » la composition de son jeu. Il se trouve en position de déborder l'attaquant et vous dissuade de charger aveuglement vos cartes maîtresses. Vous défaussez tous vos ♦, montrant ainsi que vous avez compris le message.

6. Le moins que l'on puisse dire est vous n'êtes point trop riche sur cette donne. Qu'à cela ne tienne ! Obligation vous est faite de l'exprimer par une sorte de contre-appel. Vous défaussez donc le Valet ♥, le Valet ♦ et... un ♣, bien entendu ! Cette précaution a le mérite d'éviter à vos partenaires de se fourvoyer dans une impasse adverse.

7. Manifestement, vous désirez inciter vos partenaires à effectuer l'ouverture à ♣. Vos défausses seront ainsi les suivantes :

- naturelles : un ♠ et un ♥ (appel par écho)
- italiennes : le 7 de ♣ (appel direct)
- Lavinthal : le 2 de ♥ (appel par refus préférentiel).

8. L'Excuse est en elle-même le symbole de la défausse. Elle dénie formellement l'existence d'une charge utile et prend ici une valeur purement informative destinée à « libérer » une défense soucieuse d'opérer le déclenchement d'un flanc atout.

PAGE 117

Backgammon:

1. Pas moyen de couvrir B5; plutôt que de caser en B2 avec B8B2*-B7B2, jouez le back game à fond: B8B2*-B8B3, qui laisse trois blots dans votre jan.

2. Contrairement aux apparences, le timing de Blanc est mauvais: son 5ᵉ pion arrière en N1 ne pourra vraisemblablement sortir (quand Noir aura dégagé N8) qu'avec 6-1; d'ici là, il aura probablement cassé B7 et B6; d'autant plus que, pendant ce temps, Noir ne joue pas les 6 et ne jouera plus les 5 non plus dès qu'il aura dégagé N8.
En conclusion: refus du videau sans hésitation.

3. Dans cette position, le timing de Blanc paraît au premier abord moins bon que dans le problème précédent: cependant, il n'en est rien: en effet, Blanc peut sortir son 5ᵉ pion arrière dès qu'il fait un 6; de plus, Noir peut jouer les 5 et les 6, et peut même laisser un double shot tout de suite (avec 6-5), ou être obligé de dégager une case à l'intérieur de sa prime. Blanc doit accepter le videau.

4. Plutôt que de faire une prime de 5 cases avec B9B8-B6B4, il est préférable d'avancer le 5ᵉ pion arrière de N1 en N3, sinon on risque de tout devoir casser au coup suivant. Pour le 1, le meilleur coup est B6B5, qui donne le maximum d'opportunités de faire B4.

5. Les deux premiers 1 sont nécessaires pour entrer les 2 pions. On peut penser jouer les deux autres N1N2×2 pour faire un back game des cases 1 et 2; mais pourquoi entrer dans un back game (surtout des cases 1 et 2) avec un timing suspect quand on n'y est pas obligé?
Il est préférable de jouer N1N2-B7B6, pour se donner une bonne flexibilité.

PAGE 118

Othello:

1. G8-H8-A8 qui gagne 33-31 alors que H8-G8-A8 perd 31-33. Moralité: ne pas se précipiter aveuglément sur les coins.

2. G2!! Avec la meilleure suite: A1/B1/A8/H8/G1/H1/P/B7, Noir gagne 39-25. Sur les autres réponses de Blanc, Noir gagne 44-20 après B7/A8..., G1/H8... ou B1/P...

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 40.74.48.48
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président-Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur général :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial
publicité :
Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
Ventes au numéro :
Jean-Charles Guérault
assisté de
Marie Cribier
Réassorts et modifications :
Terminal E 91,
Tél. vert : 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse :
Michèle Hilling

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 40.74.48.48

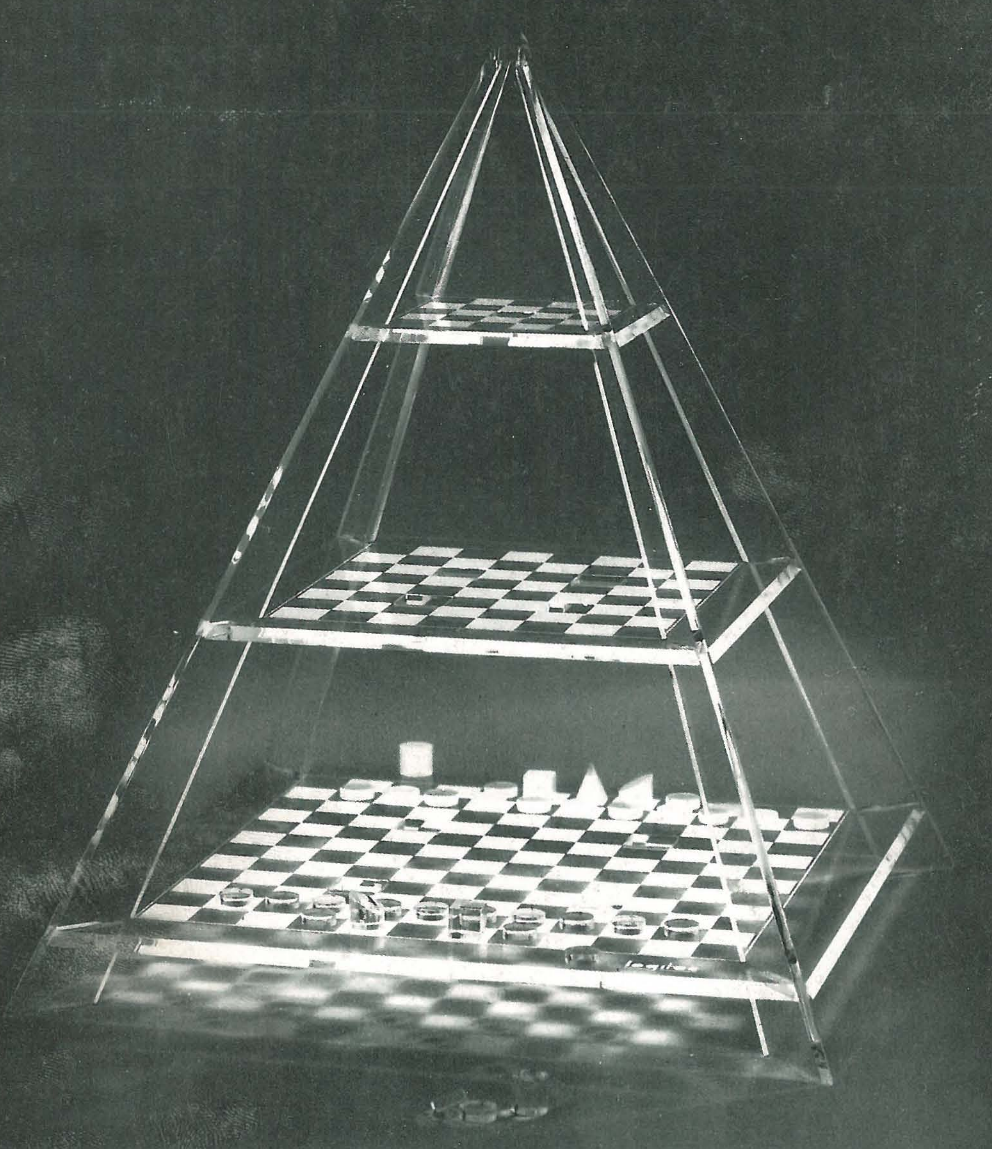


Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Paul Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant



Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page 127.





«La PYRAMIDE de la REUSSITE...»

« Un jeu de stratégie et de logique à trois dimensions ! L'objectif consiste à faire accéder l'une des quatre pièces maîtresses au sommet de la pyramide. L'évolution dans l'espace multiplie les possibilités mathématiques. Un jeu passionnant où l'on ne peut progresser que si l'adversaire s'« élève » avec vous ! »

Pierre BARON - Sciences et Avenir

Coupon à retourner à

Indice S.A. - 31, place de la Mairie 17220 LA JARRIE

☐ *Je suis un particulier et souhaite recevoir la liste des distributeurs du* **LOGITAC**

☐ *Je suis un professionnel et demande la visite d'un agent commercial.*

Nom ______________ *Prénom* ______________

Société ______________ *Fonction* ______________

Adresse n° _____ *Rue* ______________

Code postal |_|_|_|_|_| *Ville* ______________





31, place de la Mairie
17220 LA JARRIE
Tél. **46 55 73 51**